HD

PC 31 NOVICE

Avant toute utilisation, poussez vers le haut la languette de protection d'écriture.

ALBUNNY'S CLASS TYPING *Tapez vite et juste*

CALCUMEMORY *Jeu de calcul mental*

BOMB SQUAD *Alerte à la bombe*

SOFTRON *3 utilitaires indispensables*

STATFOOT *Pour suivre championnats et coupes*

+ DE 3000 KO DE DONNÉES COMPACTÉES

© J.D. PRESS 1995 tous droits réservés

CADEAU : UNE OFFRE QUI REMBOURSE VOTRE ACHAT...

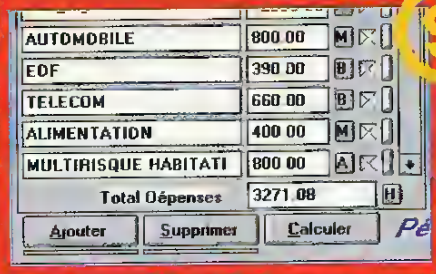
PC NOVICE 31

PC NOVICE

Nouveau
Hebdomadaire bureautique personnelle

PRATIQUE

BUDGET 96 : DANGER !



BANK BOOK est là !

le fidèle compagnon des paniers percés

À la découverte du PC

nos lecteurs prennent la parole

Quelles difficultés ?
Quels déboires ?
Quelles joies votre PC vous procure-t-il ?
Pourquoi lisez-vous PC Novice ?

ADI Anglais Multimédia 6ème

Parler, enregistrer, délivrer de la musique, du son, de l'image animée, votre ordinateur peut faire tout cela.

C'est la vidéo interactive, qui est sans conteste la partie la plus novatrice du logiciel.

INITIATION MSDOS
Dupliquez vos données avec Copy

INITIATION WINDOWS
Le panneau de configuration

INITIATION QBASIC
Programmation d'un Columns

DISQUETTE DU MOIS
6 sharewares du tonnerre

RÉPONSES À VOS QUESTIONS

PRATIQUE
L'agenda informatisé.

LES MODEMS
Etre branché à bon escient

DE L'INFORMATION, DE L'INITIATION, DE LA THÉORIE, DE LA PRATIQUE, DE L'INFORMATIQUE

GRATUIT

L 3361 - 31 - 49,00 F-

SOMMAIRE

Disquette du mois

3 Installation et utilisation
4 ALBUNNY'S, Le clavier maîtrisé
5 BOMB SQUAD, Alerte à la bombe
6 CALCULMEMORY, 1 + 1 = 2 ?
7 SOFTRON, 4 précieux utilitaires
8 STATFOOT, pour les champions

Initiation

10 MSDOS dupliquez vos données avec Copy
16 WINDOWS le panneau de configuration
25 QBASIC programmation d'un Columns

Réponses à vos questions

19 Vous avez un problème ?
Nous trouvons la solution.

Reportage

30 Une lectrice de PC Novice nous raconte...

Pratique

48 L'agenda de Windows

Téléchargement

33 Faites votre marché sur le 3615 PCNOV
38 Nouveau : Recevez chez vous gratuitement les fichiers en téléchargement. Une offre qui rembourse votre achat.

Matériel

39 Les modems : être branché à bon escient

Educatif

44 En anglais please : ADI anglais multimédia

A suivre

54 La collection
56 Bulletin d'abonnement.

TOUT NOUVEAU, TOUT BEAU

Bureautique personnelle

57 Bank book : pour les paniers percés

Actus

61 La sélection du mois

Direction Générale et responsable de la rédaction : **Serge Fenez**
Ont collaboré à ce numéro : **L. Barrat, L. Braunstein, P. Buttant, S. Coulibaly, P. Leclercq, R. Lombardon, O. Vincent, F. Williot.**
Maquette et mise en page : **Trait d'Union Publication,** 92100 Boulogne
Imprimé en Italie
PC Novice est édité par **J.D. PRESS**
105, rue Jules Guesde - 92532 LEVALLOIS-PERRET Cedex
Tél : (1) 47 30 49 01 - Fax (1) 47 30 49 58
SARL de presse au capital de 10 000 F. R.C.S. Nanterre B 395 105 505
Principal Associé : E. Pillot
Gérant et directeur de la Publication : **E. Pillot**
Commision Paritaire n° 74464 - ISSN 1 165-5941
Depôt légal à la parution. Prix de vente au numéro : F 49
Abonnement : F 468 (12 numéros) (ne comprend pas les hors séries)
Régie de Publicité : **Matchplay**
Valérie Azibert - Emmanuel Bordes
6, rue Emile Verhaeren 92110 Saint-Cloud
Tél : (1) 46 02 65 99 - Fax (1) 46 02 65 97

© J.D. Press. Tous droits de reproduction interdits ou partielle [illegible] quelques procédé que [illegible] de page [illegible] cette publication [illegible] de l'éditeur [illegible] constitue une contrefaçon [illegible] et Code pénal art. [illegible]). [illegible] par J.D. Press n° 93 462 022/INPI. [illegible] responsable des textes [illegible] dessins publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs.

Edito

Joyeux Noël et bonne CSG

Par quoi d'autre peut-on commencer un édito pour un "canard" qui va paraître début décembre ? De même, dans celui du prochain numéro, je pourrais vous souhaiter une bonne et heureuse année. Mais n'anticipons pas...Je sais, "la CSG sociale" ce n'est pas pour cette fois-ci. En revanche nous aurons mieux et pire à la fois.

Pas de quoi être vraiment joyeux direz-vous. Je vous l'accorde. Et du côté de la Presse comment ça se porte ? Après avoir échappé début octobre à la nième hausse du prix du papier, les éditeurs espèrent pouvoir souffler jusqu'après la trêve des confiseurs. Si le père Noël a apporté suffisamment de lecteurs de CD ROM dans les souliers de nos lecteurs, peut-être qu'on va pouvoir se passer de papier ? Ce serait super, non !

Qu'en pensez-vous ?

Question budget, nous avons pensé à vous. Chers Lectrices et Lecteurs, en inaugurant la nouvelle rubrique bureautique personnelle par un article permettant de mettre en pratique un logiciel shareware se trouvant sur la disquette. Utile, non ?

Au fait dans votre budget 1996, n'oubliez pas de prévoir chaque mois l'achat de PC NOVICE, ou mieux offrez-vous un abonnement pour les fêtes... que toute l'équipe de JD PRESS vous souhaitent, en dépit de la morosité ambiante, joyeuses !

S.F.

ECHANGE DE DISQUETTE GARANTIE ILLIMITÉE

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons GRATUITEMENT. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette, ...) annule cette garantie ! Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 3

Installation et utilisation

Installer la disquette de PC Novice est réellement très simple. Nous avons pensé à vous et avons tout prévu pour que cette indispensable étape se déroule dans les meilleures conditions.

1) Allumez votre ordinateur comme vous en avez l'habitude. L'installation se déroule sous MS-DOS. Si votre système est configuré pour exécuter automatiquement Windows, double cliquez sur l'icône "Commandes MS-DOS" située dans le "Groupe Principal" du Gestionnaire de Programmes. Insérez maintenant la disquette PC Novice dans votre lecteur, puis tapez A: suivi de PCNOVICE (confirmez ces deux commandes par la touche "Entrée")

2) Le menu du programme d'installation s'affiche. Utilisez les touches fléchées du clavier et la barre d'espace pour sélectionner les programmes à installer. Une fois votre choix effectué, sélectionnez l'option "Installer".

3) La disquette est maintenant décompressée dans le répertoire C:\PCNOV31 de votre disque dur (lequel aura été automatiquement créé). Il ne vous reste plus qu'à installer chaque logiciel selon la procédure décrite dans l'article de présentation correspondant.

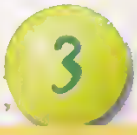
4) Si vous aviez lancé MS-DOS depuis Windows, tapez la commande EXIT pour fermer la fenêtre des Commandes MS-DOS.

En cas de problème...

Read Error ou CRC Error : la disquette est défectueuse. Retournez-la nous pour échange (voir les modalités ci-dessous)

Disk Full : Chaque disquette de PC Novice occupe environ 3 Mo sur votre disque dur. Assurez-vous, avant de procéder à la décompression, qu'il vous reste assez d'espace disponible.

Out of Memory : Si un programme vous informe qu'il manque de mémoire (cela peut arriver avec certains jeux sur les plus petites configurations), utilisez la disquette de boot de PC Novice numéro 27 pour limiter la consommation en mémoire de votre ordinateur ◆



Un problème avec la disquette ?

Malgré tous les soins que nous apportons à la fabrication de la disquette du magazine nous ne pouvons malheureusement être à l'abri d'une erreur de duplication. Si la lecture de la disquette pose un problème, renvoyez-nous ce coupon dûment rempli, accompagné de la disquette incriminée.

Vous possédez un PC

Le modèle .....

La nature du problème rencontré lors de l'utilisation de la disquette : .....

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

A remplir et à retourner à :
J.D. Press,
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois-Perret

PCN 31

AL BUNNY'S TYPING CLASS

Le clavier maîtrisé

Ce programme est un petit chef-d'œuvre du genre : bien que conçu comme un jeu, il fera de vous un véritable virtuose du clavier. Le syndicat des secrétaires sténo-dactylos proteste énergiquement !

Al Bunny's Typing Class, comme son nom ne l'indique peut être pas forcément au premier abord, met en scène un petit lapin du nom de Al Bunny (toute ressemblance avec un célèbre personnage de dessin animé n'est pas nécessairement fortuite...) qui vous aidera, au travers d'un jeu à la difficulté croissante, à améliorer votre vitesse de frappe. Dissipons tout de suite tout malentendu : il ne s'agit pas réellement de vous apprendre à taper mais plus simplement de faire naître en vous le réflexe qui déplace le bon doigt sur la bonne touche. En d'autres termes, et par exemple, Al Bunny's Typing Class ne cherchera pas à vous corriger si vous préférez utiliser l'index plutôt que le majeur pour atteindre la touche E, en revanche, il vous félicitera chaleureusement si vous réussissez à atteindre cette touche en un minimum de temps. Le jeu dispose de 10 niveaux de difficulté, qui correspondent chacun à un nombre de touches plus ou moins élevé. Ainsi, au premier niveau, seules les touches RFVJUM et espace sont prises en compte, tandis qu'au dixième niveau, le clavier entier est utilisé.

Quand on sait cela, le principe du jeu devient tout simple : le programme choisit l'une des touches considérées, et il s'agit pour vous de l'atteindre le plus rapidement possible. Ce délai de réflexion est, lui aussi, paramétrable de très lent à très rapide. Vous améliorerez progressivement votre vitesse de frappe.

En quelques jours à peine, vous devriez constater une nette amélioration, et après quelques semaines d'entraînement, vous serez imbattable en la matière. ◆

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

PC équipé de Windows 3.1 ou Windows 95.
4 Mo de RAM.
En option, une carte sonore compatible Windows.
Occupation du disque : environ 580 Ko.

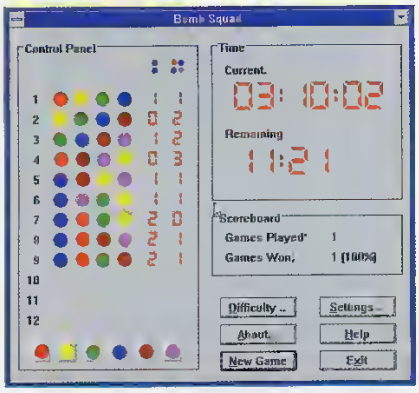
INSTALLATION

Al Bunny's Typing Class ne nécessite aucune installation particulière. Après décompactage de la disquette de PC Novice, le programme ALBUNNY.EXE se trouve dans le répertoire C:\PCNOV31\ALBUNN12 de votre disque dur. Il suffit alors de le lancer soit via la commande "Exécuter..." du menu "Fichier" du Gestionnaire de Programmes, soit en double-cliquant sur son icône depuis le Gestionnaire de Fichiers.

BOMB SQUAD

Alerte à la bombe

MasterMind fut sans doute l'un des premiers jeux de réflexion à être adapté sur micro-ordinateur. Allez, un petit peu de détente entre deux travaux plus sérieux n'a jamais fait de mal à personne !



Vous n'avez pas oublié le principe du jeu du MasterMind . Il s'agit de deviner par essais successifs, un code secret composé de quatre couleurs choisies au hasard par l'adversaire, en l'occurence le PC. Dans Bomb Squad, ce code est celui nécessaire au désamorçage d'une bombe prête à exploser, d'où le nom de Bomb Squad (équipe de déminage à la P.P.). A chaque essai, le programme vous indique le nombre de couleurs effectivement présentes dans le code mais mal placées, et le nombre de couleurs à la fois présentes et bien placées. Ces deux informations et un minimum de réflexion suffisent à retrouver le code secret.

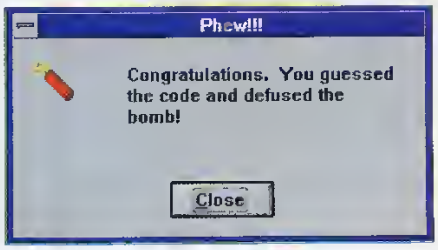
Toute la difficulté du jeu réside dans le nombre maximum d'essais autorisés avant d'arriver au bon résultat. Bomb Squad vous laisse ici une quasi-totale liberté de choix, puisque pour ce paramètre, il vous laisse choisir une valeur comprise entre 2 (le plus difficile) et 12 (le plus facile). Vous pouvez également décider d'autoriser ou non la présence multiple d'une même couleur dans le code. Par défaut, Bomb Squad s'interdit les doublons, mais vous pouvez encore ajouter à la difficulté du jeu en cochant l'option "Allow duplicate color in code" de la fenêtre "Difficulty".

Enfin, Bomb Squad vous met au défi de retrouver le code dans un temps limite, normalement fixé à 15 minutes, mais cela aussi est paramétrable. Si le délai qui vous est imparti est dépassé, la bombe explose.

Si vous n'êtes pas un habitué du MasterMind, un petit temps d'adaptation risque d'être nécessaire avant de bien saisir le principe du jeu. Mais rassurez-vous, c'est plutôt simple et vous pourrez rapidement vous lancer dans de passionnantes parties contre votre PC. ◆

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

PC équipé de Windows 3.1 ou Windows 95.
4 Mo de RAM.
En option :
une carte sonore.
Occupation du disque : environ 240 Ko.



INSTALLATION

Après décompactage de la disquette de PC Novice, Bomb Squad se trouve dans le répertoire C:\PCNOV31\BOMB_SQ de votre disque dur. Pour l'installer, utilisez le Gestionnaire de Fichiers et double-cliquez sur le programme SETUP.EXE situé dans ce répertoire. Répondez simplement par "OK" à toutes les questions qui vous seront posées. La procédure d'installation ajoute automatiquement une icône Bomb Squad au Gestionnaire de Programmes. Pour lancer le jeu, il vous suffit de double-cliquer sur l'icône. Boum !

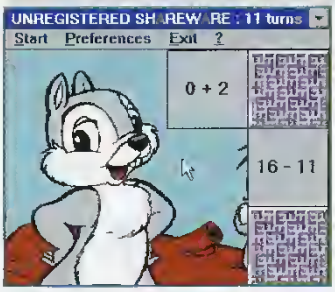
CALCUMEMORY

1 + 1 = 2

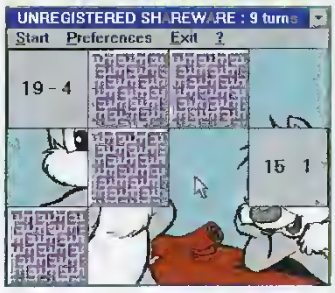
Si le calcul mental n'est pas votre fort, voici de quoi vous réconcilier avec cet exercice pas toujours évident. Apprendre en s'amusant, telle pourrait être la devise de ce programme, qui s'adresse aussi bien aux adultes qu'à leur progéniture.

ATTENTION

CalcuMemory nécessite pour fonctionner, la présence du fichier VBRUN300.DLL dans le répertoire C:\WINDOWS de votre disque dur. Ce fichier était présent sur la disquette du dernier numéro de PC Novice (N°30, daté octobre 95).



CalcuMemory est avant tout un jeu de mémoire, très fortement inspiré du Taipei chinois : le plateau de jeu présente un certains nombre de briques dont la face n'est pas visible. Sachant qu'on ne peut retourner qu'une brique à la fois afin d'en voir le motif, le but est de retrouver les briques identiques deux à deux, ce qui a pour effet de les supprimer du jeu, et ce jusqu'à épuisement total de la pioche.
Alors que dans le Taipei, les faces des briques sont ornées de dessins variés, dans CalcuMemory, elles sont parées de nombres et d'opérations mathématiques. Deux briques sont considérées identiques lorsque leur valeur numérique sont égales, comme par exemple "1+1" et "2". Comme dans tout jeu qui se respecte, il existe plusieurs niveaux de difficulté. Dans le cas le plus simple, une opération correspond toujours à un nombre et seule l'addition est utilisée. Pour corser un peu la chose, on peut demander à inclure également et indépendamment la soustraction, la multiplication et la division. Si cela ne suffit pas, on peut agrandir l'ensemble des nombres utilisés : de 0 à 9, de 0 à 19 ou de 0 à 99. Enfin, au niveau



le plus difficile, le programme peut choisir deux opérations mathématiques différentes pour désigner la même valeur, comme par exemple "1+1" et "4-2". A noter que dans la version enregistrée, le nombre de briques est également réglable, de 16 à 30 (la version shareware que nous vous proposons est limitée à un plateau de 4x4 briques).
Et puisqu'on parle de personnalisation, sachez enfin que vous pouvez modifier le dessin de fond du tableau, grâce à la commande "Background ..." du menu "Preferences". Choisissez alors n'importe quelle image au format BMP (Windows en regorge). ◆

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

PC équipé de Windows 3.1 ou Windows 95.
4 Mo de mémoire.
En option :
une carte sonore.

INSTALLATION

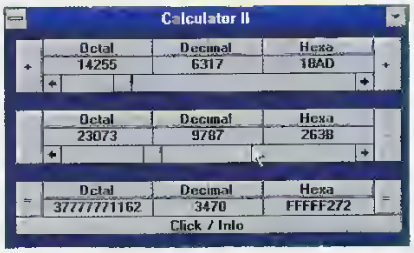
Après décompactage de la disquette de PC Novice, CalcuMemory se trouve dans le répertoire C:\PCNOV31\CALMEM10 de votre disque dur. Pour l'installer, utilisez le Gestionnaire de Fichiers et double-cliquez sur le programme SETUP_CM.EXE situé dans ce répertoire. Le programme d'installation vous demande alors le répertoire dans lequel se trouvent les fichiers à installer : répondez C:\PCNOV31\CALMEM10 et cliquez sur OK. Une icône CalcuMemory sera automatiquement ajoutée au Gestionnaire de Programmes, il vous suffira de double-cliquer sur cette dernière pour lancer le programme.

SOFTRON

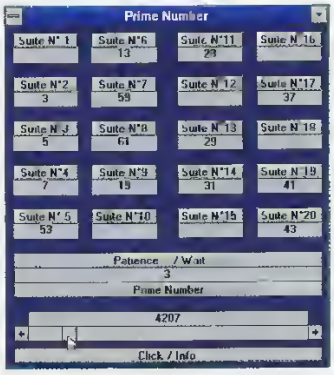
4 utilitaires sinon rien !

Voici un ensemble de 4 petits outils qui ne vous serviront peut-être pas tout le temps, mais que vous serez un jour sans aucune doute bien content de les avoir conservés quelque part dans un coin de votre disque dur.

Dans l'ordre, nous avons : une calculatrice, une table des nombres premiers, un convertisseur de nombres et une table des caractères ASCII du PC.



● Calculator est une petite calculatrice particulière qui travaille selon 3 bases en même temps : base 8 (octal), base 10 (décimal) et base 16 (hexadécimal). Destinées aux programmeurs en herbe, elle accepte 2 nombres et soustrait le second du premier. Sa (petite) fenêtre est divisée en 3 zones : les deux premières sont destinnées à accueillir les opérandes, et la dernière le résultat.



● Prime Number vous permet de déterminer la suite des nombres premiers.
En bas de la fenêtre, un ascenseur vous permet de sélectionner un nombre quelconque, compris entre 1 et 65535. Aussitôt après votre choix, le programme calcule le prochain nombre premier suivant votre sélection. Une sorte d'historique est prévu, sous la forme de 20 petites fenêtres qui affichent les 20 derniers nombres premiers ainsi calculés.

● UniConv peut être utilisé de concert avec Calculator. Comme ce dernier, il travaille simultanément dans les 3 principales bases numériques utilisées en informatique, mais ici, il suffit d'entrer une valeur dans n'importe laquelle de ces bases, pour aussitôt en avoir l'équivalent dans les deux autres bases.

CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

PC équipé de Windows 3.0 ou supérieur.
4 Mo de mémoire.

● Chr$ ASCII permet tout simplement de connaître les codes ASCII du PC (ce sont les codes qui définissent les caractères dans l'ordinateur). Son utilisation est là encore très simple : déplacez l'ascenseur situé en bas, à gauche de la fenêtre, et le programme affiche aussitôt le code ASCII et le caractère correspondant. ◆

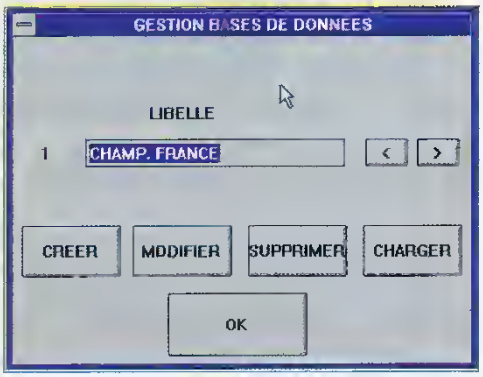
INSTALLATION

Softron ne nécessite aucune installation particulière. Après décompactage de la disquette de PC Novice, les programmes CALCDEFI.EXE, PRIMENUM.EXE, UNICONV.EXE et WINCHR$.EXE se trouvent dans le répertoire C:\PCNOV31\SOFTRON de votre disque dur. Il suffit alors d'exécuter celui de votre choix soit via la commande "Exécuter ..." du menu "Fichier" du Gestionnaire de Programmes, soit en double-cliquant sur son icône depuis le Gestionnaire de Fichiers.

STATFOOT

Ce soir, on vous met le feu !

Pour les amateurs de football, suivre la progression du Championnat n'est pas aussi facile qu'il pourrait y paraître à priori. Certes, la presse spécialisée résume régulièrement les dernières journées écoulées... Mais après tout, puisqu'on a un PC, pourquoi ne pas l'utiliser et joindre l'utile à l'agréable ?

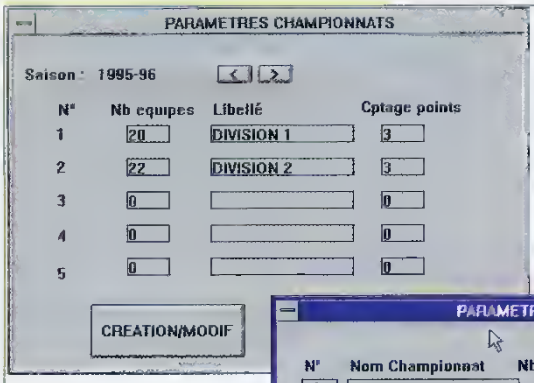


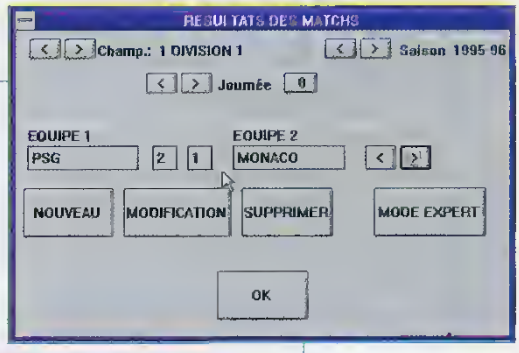
StatFoot est un programme français, œuvre d'un talentueux programmeur de 26 ans de la région lyonnaise. Il permet d'analyser les résultats des journées de Championnat et, grâce à quelques fonctions statistiques bien senties, peut même vous aider à remplir votre grille du Loto Sportif. Quelle émotion !

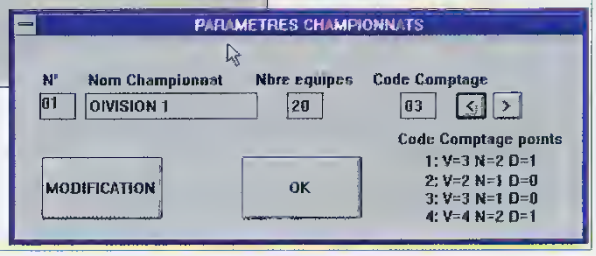
StatFoot fonctionne comme un système de gestion de base de donnée (SGBD). Il peut gérer jusqu'à 20 bases, chacune portant sur 5 championnats (soit un total de 100 championnats) s'étalant des saisons 1987-1988 à 2007-2008 et pouvant comporter jusqu'à 200 équipes différentes. L'intérêt de ce système est que vous pouvez par exemple consacrer la première base de données au champion-

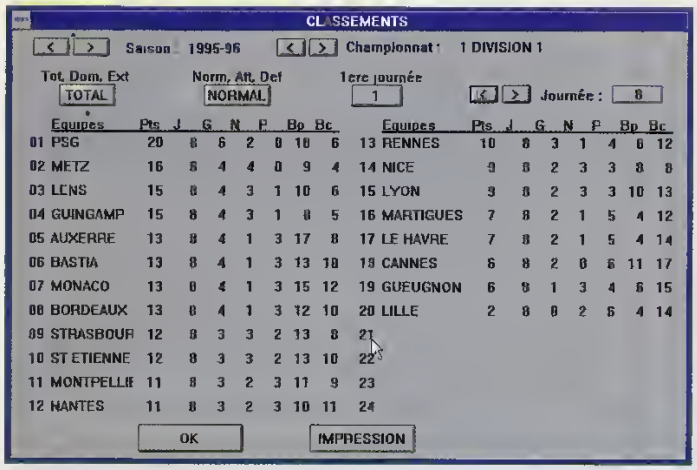
CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

PC équipé de Windows 3.1 ou Windows 95.
4 Mo de mémoire.







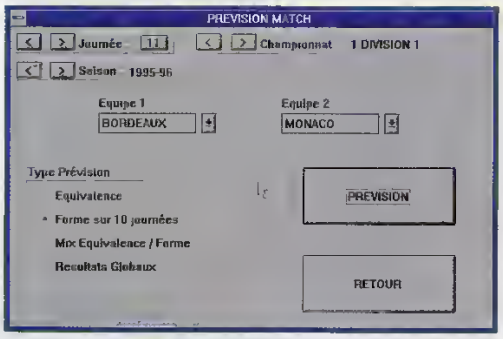


nat français, la deuxième au championnat italien, la troisième au championnat espagnol, etc. Vous pouvez ensuite subdiviser chaque championnat en catégories, par exemple Division 1, Division 2, Nationale 1, etc.

Cette arborescence est d'ailleurs celle proposée par défaut par le logiciel, mais bien entendu, rien ne vous empêche de l'adapter à votre goût. Notez que StatFoot vous est fourni avec une base de données valide pour le début du Championnat 1995-1996.

Convivial et simple

StatFoot utilise Windows de manière intensive. Toutes les actions à effectuer (saisie d'un résultat de match, etc.) sont accessibles par l'intermédiaire de menus débouchant tous sur une fenêtre spécialisée (voyez donc les différentes illustrations qui parsèment cette page). Encore une fois et au risque de me répéter, n'oubliez pas que ce logiciel est entièrement en français, ce qui facilite d'autant sa prise en main.

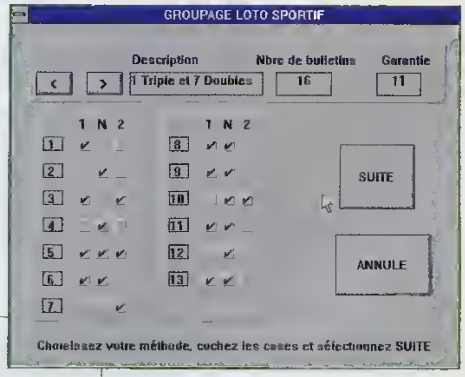


Les fonctions les plus intéressantes de ce logiciel sont celles permettant d'établir le classement des équipes pour le Championnat en cours, de "prévoir" d'après le comportement des protagonistes, le résultat d'un match à venir (bien que rien ne soit jamais totalement prévisible dans le domaine du sport, surtout lorsque certains joueurs ont un jardin plein de trésors), et enfin de réaliser des économies (!) en optimisant vos paris au Loto Sportif. Attention, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : StatFoot n'est évidemment pas capable de prévoir l'avenir, mais grâce à une analyse statistique pertinente, le résultat est (paraît-il) étonnant.

Enregistrez-vous

StatFoot est un logiciel shareware. Nous vous fournissons une version de d'évaluation dont quelques options sont désactivées. Le prix de la version enregistrée (complète) est dérisoire.

Il serait dommage de passer outre cette petite formalité, d'autant plus que l'auteur est à la recherche d'un emploi. La documentation - un peu succinte, je vous l'accorde, mais (l'ai-je déjà dit ?) en français - vous fournira tous les renseignements nécessaires à cette opération. ◆



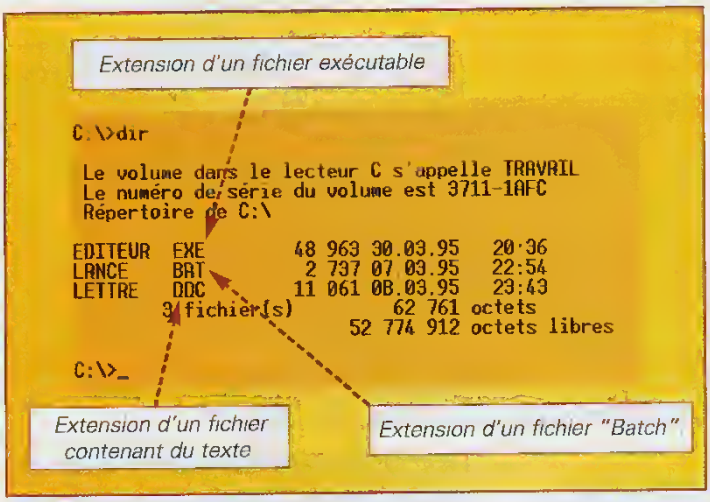
INSTALLATION

Après décompactage de la disquette de PC Novice, StatFoot se trouve dans le répertoire C:\PCNOV31\STATFOOT de votre disque dur. Pour l'installer, utilisez le Gestionnaire de Fichiers et double-cliquez sur le programme INSTALL.EXE situé dans ce répertoire. Répondez par "OK" à toutes les questions qui suivent. Après quelques instants, les icônes de StatFoot et de sa documentation seront automatiquement ajoutées au Gestionnaire de Programmes. Il vous suffira alors de double-cliquer sur "StatFoot" pour l'exécuter.

COPY

Dupliquez vos données

Copier un fichier est une opération fréquente. Il est donc important de bien connaître le fonctionnement de cette commande. Nous allons tout d'abord définir un fichier, puis la syntaxe de COPY. Vous découvrirez que COPY ne sert pas uniquement à copier des fichiers, mais permet aussi d'en créer de nouveaux.



Différents types de fichiers

Note : [Entrée] signifie que vous devez appuyer sur la touche entrée.
La commande expliquée dans cet article nécessite au minimum la version 6.00 de **MS-DOS**. Pour connaître la version que vous possédez, tapez ver [Entrée].

Copier un fichier est une opération élémentaire que vous pratiquez (ou allez pratiquer) de très nombreuses fois. Copier un fichier revient à faire une copie d'un fichier sans en altérer l'original. Ainsi, aprés une copie, vous possédez deux exemplaires du même fichier, peut-être sous deux noms différents. Cette commande étant inévitable, il est donc important de bien en comprendre les mécanismes.
Il faut cependant noter que COPY ne permet pas de copier des fichiers de taille nulle (= 0 **octet**).
La commande COPY contient certaines options peu utilisées et moins simples à comprendre qui ne seront pas détaillées ici.

Le fichier

Pour bien comprendre ce qu'est une copie de fichiers, il est nécessaire de savoir ce qu'est un fichier.
Le fichier constitue l'unité de base de stockage de votre ordinateur. Le fichier contient des informations encore appelées données. Le fichier vous permet, ainsi qu'à **MS-DOS**, de distinguer et de regrouper différents groupes de données. Tout fichier porte un nom qui indique le type d'informations qu'il contient (voir l'encadré sur les types de fichiers).

Syntaxe

La syntaxe de cette commande est :

`copy option fichier_source endroit_destination [Entrée]`

où

- option est égal à /V si vous désirez vérifier que les fichiers ont été correctement copiés , sinon ne mettez rien.

- fichier_source indique l'emplacement et le nom d'un fichier ou d'un groupe de fichiers, à partir desquels vous voulez effectuer une copie. La source peut être la **lettre du lecteur** suivie du signe deux-points, un nom de **répertoire**, un nom de fichier ou une combinaison de ces éléments.

- endroit_destination indique l'emplacement et le nom d'un ou de plusieurs fichiers, vers lesquels

```
C:\>dir

 Le volume dans le lecteur C s'appelle TRAVAIL
 Le numéro de série du volume est 3711-1AFC
 Répertoire de C:\

EDITEUR  EXE        48 963 30.03.95   20:36
LANCE    BAT         2 737 07.03.95   22:54
LETTRE   DOC        11 061 08.03.95   23:43
        3 fichier(s)         62 761 octets
                        52 774 912 octets libres

C:\>copy lettre.doc
LETTRE.DOC
Un fichier ne peut être copié sur lui-même
        0 fichier(s) copié(s)

C:\>
```

Le fichier existe déjà

COPY vous évite d'écraser un fichier, de l'effacer.

vous voulez effectuer une copie. La destination peut être précisée par une lettre de lecteur, suivie du signe deux-points, un nom de **répertoire**, un nom de fichier ou une combinaison de ces éléments.

Lors d'une duplication (une copie de fichier n'est rien d'autre), COPY affiche à l'écran le nom du fichier qu'il est en train de copier. De plus, une fois la copie terminée, COPY vous indique le nombre de fichiers copiés.

Fichier de destination par défaut

Si vous ne spécifiez aucun fichier de destination, **MS-DOS** crée une copie avec le nom, la date et l'heure de création du fichier ori-

```
H:\>dir /w

 Le volume dans le lecteur H s'appelle MS-RAMDRIVE
 Répertoire de H:\

EDITEUR.EXE     LANCE.BAT       LETTRE.DOC
        3 fichier(s)         62 761 octets
                          1 465 344 octets libres

H:\>copy lance.bat + lettre.doc fiche.txt
LANCE.BAT
LETTRE.DOC
        1 fichier(s) copié(s)

H:\>dir /w

 Le volume dans le lecteur H s'appelle MS-RAMDRIVE
 Répertoire de H:\

EDITEUR.EXE     FICHE.TXT       LANCE.BAT       LETTRE.DOC
        4 fichier(s)         74 303 octets
                          1 453 568 octets libres
```

Le fichier résultant de la concaténation a été créé

COPY vous permet de créer un fichier à partir de plusieurs autres : la concaténation.

```
E:\SCREEN>copy st.exe d:\temp
        1 fichier(s) copié(s)

E:\SCREEN>_
```

Pas de nom de fichier de destination

◄ Copie de fichiers : en l'absence de nom de fichier, le fichier source gardera son nom

Vous pouvez utiliser les caractères génériques avec la commande COPY ▼

```
E:\SCREEN>copy *.doc h:
README.DOC
ST.DOC
REGISTER.DOC
VENDOR.DOC
HISTORY.DOC
DEALER.DOC
        6 fichier(s) copié(s)

E:\SCREEN>_
```

COPY vous indique le nom des fichiers qu'il copie

COPY vous indique le nombre de fichiers copiés

ginal et la place dans le **répertoire** et le lecteur en cours. Si le fichier source figure dans le **répertoire** et le lecteur en cours et que vous ne spécifiez pas d'autre destination, l'exécution de la commande COPY s'arrête et **MS-DOS** affiche le message suivant :

```
Un fichier ne peut être copié
sur lui-même
0 fichier(s) copié(s)
```

Vérifier la copie

Bien que les erreurs d'enregistrement soient rares avec la commande COPY, le commutateur /V vous permet de vérifier que les données importantes ont été correctement copiées, bien que l'usage de cette option ralentisse la copie.

Concaténation de fichiers

Concaténer deux fichiers consiste à ajouter le second au premier et à mettre le tout dans un troisième fichier (qui peut être en même temps créé). Ainsi, si vous avez deux textes à mettre ensemble (au départ chaque texte est dans un fichier), la concaténation est un moyen rapide et pratique de le faire, puisque vous n'avez pas à recopier manuellement le deuxième texte à la suite du premier. Si vous spécifiez plusieurs fichiers source en les séparant par un signe plus (+), ils sont concaténés en un seul fichier. Si vous utilisez des **caractères géné-**

Les types de fichiers

Le nom d'un fichier est découpé en deux parties. La première partie indique le nom du fichier (généralement elle précise son contenu) et elle est limitée à huit caractères. La seconde partie, de trois caractères maximum, indique le type du fichier. Ces deux parties sont séparées par un point. Par exemple, lettres.txt ou dossiers.doc sont des noms de fichiers. Bien que vous puissiez avoir différentes extensions, certaines sont très fréquemment utilisées, voire obligatoires, suivant le type de fichier :

- .EXE ou .COM : indique que ces fichiers sont en fait des programmes exécutables, c'est-à-dire des fichiers qui vont vous permettre d'obtenir d'autres fichiers. Ces fichiers ne contiennent pas des données que vous pouvez manipuler, mais sont des applications qui vous permettent de travailler. Ces fichiers sont dits de types binaires.
- .BAT : ces fichiers sont aussi des programmes exécutables, mais ils sont particuliers, puisqu'ils ne contiennent que des instructions de MS-DOS. Ces programmes sont aussi appelés fichiers batch (par lot), car ils permettent d'exécuter plusieurs instructions à la suite.
- .TXT ou .DOC : indiquent des fichiers contenant vos données. Ce sont les fichiers que vous allez manipuler via des programmes exécutables et qui contiennent principalement du texte.

```
H:\>copy con lettre.txt
ceci est un exemple de fichier texte

Avec cette commande vous pouvez
rapidement créer de petits fichiers
^Z
        1 fichier(s) copié(s)

H:\>_
```

N'apparaît pas dans le fichier

COPY vous permet de créer de petits fichiers.

riques pour les fichiers source, mais ne spécifiez qu'un seul nom de fichier de destination, COPY concatène tous les fichiers source concernés dans le fichier de destination spécifié.

Dans les deux cas, COPY traite les fichiers concaténés comme des fichiers textes. Evitez de concaténer des fichiers autres que texte (la plupart des fichiers binaires (exécutables) contenant des caractères spéciaux reconnus par la commande COPY), sinon ils risqueraient d'être incomplets.

Si le nom du fichier de destination est celui de l'un des fichiers copiés (excepté le premier), le contenu initial du fichier de destination est perdu. COPY affiche alors le message suivant :

Contenu de la destination perdu avant la copie

COPY : Exemples

La commande suivante copie le fichier DOCUMENT.TXT vers un fichier destination LETTRE.DOC :

copy document.doc lettre.doc [Entrée]

Pour copier le fichier DESSERT.FIC depuis le lecteur et le **répertoire** en cours vers un **répertoire** RECETTE sur le lecteur B:, tapez la commande suivante :

copy dessert.fic b:\recette [Entrée]

ATTENTION : si le **répertoire** RECETTE n'existe pas sur B:, **MS-DOS** copie le fichier DESSERT.FIC vers un fichier appelé RECETTE dans le **répertoire** racine du lecteur B:.

Pour copier plusieurs fichiers vers un même fichier, entrez leurs noms en les séparant par un signe plus (+) et spécifiez un nom de fi-


```
E:\SCREEN>dir /w

 Le volume dans le lecteur E s'appelle AU_BOULOT
 Le numéro de série du volume est 1C66-8128
 Répertoire de E:\SCREEN

[.]             [..]            DEALER.DOC      DESC.SDI        FILE_ID.DIZ
HISTORY.DOC     README.DOC      REGISTER.DOC    SCANCODE.COM    ST.DOC
ST.EXE          VENDOR.DOC
        12 fichier(s)          97 206 octets
                            11 509 760 octets libres

E:\SCREEN>copy history.doc h:\archive\archive1.doc
         1 fichier(s) copié(s)

E:\SCREEN>h:

H:\>cd archive

H:\ARCHIVE>dir /w

 Le volume dans le lecteur H s'appelle MS-RAMDRIVE
 Répertoire de H:\ARCHIVE

[.]             [..]            ARCHIVE1.DOC
        3 fichier(s)            573 octets
                             1 527 296 octets libres

H:\ARCHIVE>
```

Le fichier source

change de nom.

Copie de fichiers : en précisant un nom de fichier destination, le fichier source changera de nom.

chier de destination, comme dans l'exemple suivant

```
copy synth_1.txt + synth_2.txt
+ synth_3.doc synthese.doc
[Entrée]
```

Cette commande concatène dans un fichier SYNTHESE DOC, dans le **répertoire** et sur le lecteur en cours, les fichiers SYNTH_1 TXT, SYNTH_2 TXT et SYNTH_3 TXT du **répertoire** et du lecteur en cours. Le fichier de destination est créé en fonction de la date et de l'heure courantes. Si vous oubliez de spécifier le fichier de destination, **MS-DOS** concatène les fichiers et les enregistre sous le nom du premier fichier spécifié. Par exemple, si un fichier SYNTHESE DOC existe déjà, vous pouvez y concaténer vos quatre fichiers par la commande suivante :

```
copy synthese.doc + synth_1.txt
+ synth_2.txt + synth_3.txt
[Entrée]
```

Vous pouvez également concaténer plusieurs fichiers en un, à l'aide de **caractères génériques**. Par exemple, pour concaténer tous les fichiers TXT dans un seul fichier, tapez :

```
copy *.txt texte.doc [Entrée]
```

Cette commande concatène tous les fichiers du **répertoire** et du lecteur en cours portant l'extension TXT dans un fichier TEXTE DOC qui figure également dans le **répertoire** et le lecteur en cours. ATTENTION : veillez bien à ne concaténer que des fichiers non binaires (exécutables), car le résultat risque d'être inutilisable.

Le principe peut être étendu à plusieurs extensions. Dans l'exemple suivant, COPY concatène tous les fichiers ayant comme extension TXT et FIC dans un fichier RAPPORT DOC :

```
copy *.txt + *.fic rapport.doc
[Entrée]
```

Création de fichiers

La commande COPY vous permet de créer des fichiers avec la syntaxe suivante : copy con nom_fichier [Entrée], où nom_fichier représente le fichier dans lequel vous voulez enregistrer les informations. Par exemple, pour créer un fichier ayant comme nom COMPTE DOC, tapez :

```
copy con compte.doc [Entrée]
```

Une fois que vous avez tapé la commande et appuyé sur Entrée, **MS-DOS** copie dans COMPTE DOC tout ce que vous allez saisir au clavier. Cela vous permet de créer rapidement de petits fichiers textes. Pour terminer la saisie, appuyez ensuite sur <Ctrl>+Z (les deux touches en même temps). Le caractère <Ctrl>+Z est symbolisé à l'écran par "^Z".

A la suite de cela, **MS-DOS** vous affiche :

```
1 fichier(s) copié(s)
```

pour vous confirmer la création du nouveau fichier.

Nous venons de voir quelques-unes des possibilités de la commande COPY : copier un fichier, créer des fichiers, etc. Il est donc important de bien maîtriser cette commande pour travailler plus efficacement. ◆

Laurent BARRAT

Glossaire

Caractères génériques : encore appelés "joker", ils sont deux : (*) qui remplace plusieurs caractères et (?) qui remplace un seul caractère. Souvent utilisés en remplacement de noms de fichiers (voir PC NOVICE n°28).

MS-DOS : signifie MicroSoft Disk Operating System (Système d'Exploitation sur Disque de MicroSoft) et indique le nom du programme qui vous permet de faire fonctionner votre ordinateur. Ce programme qui démarre automatiquement chaque fois que vous allumez votre ordinateur s'appelle un Système d'Exploitation.

Lettre du lecteur : il y a plusieurs moyens d'accéder à l'information sur votre ordinateur : lecteurs de disquettes, disques durs, lecteurs de CD-ROM, etc., chacun de ces éléments étant une unité. Pour s'y retrouver, chaque unité a un nom : une lettre de l'alphabet, par ordre croissant en partant de A. Ainsi, un lecteur de disquettes aura comme nom A, un second lecteur ayant comme nom B. Ce nom est réservé, même si le lecteur n'est pas présent physiquement sur votre ordinateur. Le disque dur aura donc toujours comme nom C. Si vous possédez plusieurs disques durs, leur nom croîtra au fur et à mesure.

Octet : unité mesurant la taille des informations (en informatique). Un octet = un caractère. Pour des raisons informatiques (calcul en puissance de 2), un kilo-octet n'est pas égal à 1000 octets mais à 1024 octets.

Programme exécutable : programme qui se lance et qui s'exécute si l'on tape son nom, suivi de la touche [Entrée].

Répertoire : endroit où vous placez des fichiers de même nature ou formant un tout cohérent (voir PC NOVICE n° 26). Ils ont une structure arborescente (forme d'arbre inversé) et le répertoire situé tout en haut (le père de tous les autres) s'appelle le répertoire racine (noté "\").

Variable d'environnement : sert à indiquer à MS-DOS la manière de se comporter en fonction des instructions qu'il reçoit. Ces variables servent à paramétrer votre système d'exploitation.

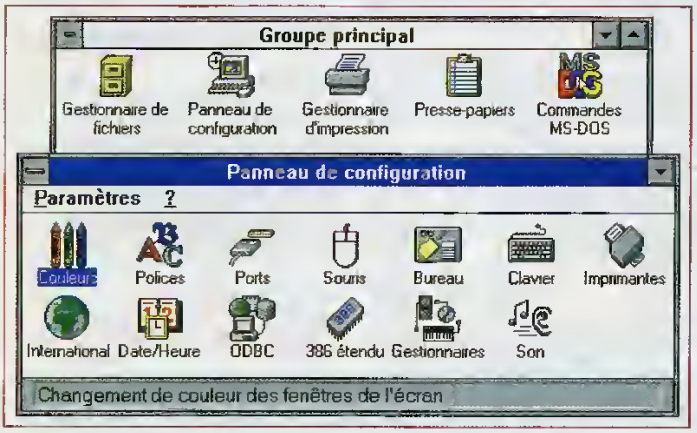
Le panneau de configuration

Créez votre Windows

L'univers Windows se présente à vous avec ses fenêtres et ses icônes. Tout a été défini automatiquement sans que votre choix intervienne. On peut cependant estimer que l'ensemble est un peu terne : Windows remédie à cela, en vous permettant de modifier toutes les parties du bureau, c'est-à-dire de votre écran.
L'ensemble de ces fonctionnalités a été réuni dans une icône : le Panneau de configuration.

Pour y accéder, sélectionnez l'icône du Gestionnaire de programmes et effectuez un double-clic sur celle-ci. La fenêtre du Gestionnaire de programmes s'ouvre alors et présente une série d'icônes dont celle intitulée Panneau de configuration. Double-cliquez sur cette dernière icône : une nouvelle fenêtre s'ouvre. Elle contient normalement douze icônes.

On peut répartir ces icônes en deux groupes. Le premier permet de réaliser des opérations relatives à la configuration matérielle de votre système : ce sont principalement les icônes _Imprimantes_, _Réseaux_, _Son_ ou _386 étendu_. Nous ne nous occuperons pas ici de ces fonctions, Windows reconnaît en général tout seul les bons paramètres à utiliser et de plus, l'utilisation de ces icônes est plus complexe que les autres. Le second groupe d'icônes concerne quant à lui le _décor_ de Windows : les couleurs des fenêtres, certains paramètres utiles, tels que la vitesse de déplacement de la souris ou la date et l'heure. Détaillons un peu.



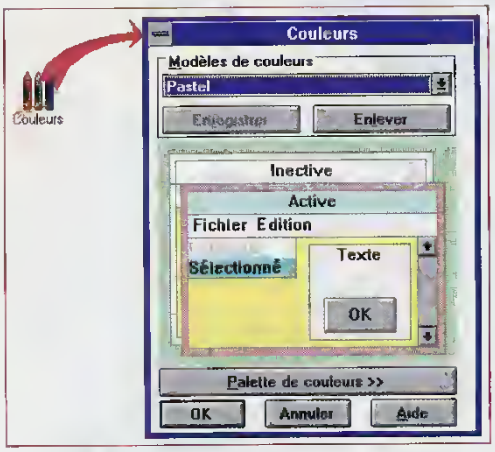
Voici le tableau de bord des outils du Panneau de configuration

Les couleurs

Après avoir ouvert la fenêtre du Panneau de configuration, double-cliquez sur l'icône _Couleurs_. La fenêtre _Couleurs_ apparaît. Elle présente un exemple de bureau, c'est-à-dire l'ensemble de tous les éléments de base que l'on retrouve sous Windows. C'est ainsi que l'on retrouve une fenêtre active (celle sur laquelle on travaille) avec tous ses éléments constitutifs (barre de titre, barre de défilement, boutons) et une fenêtre inactive en arrière-plan.

Comment modifier les couleurs des différents éléments ?

Windows proposent des ensembles de couleurs harmonisées. Pour les atteindre, cliquez sur le



L'utilitaire Couleurs offre un grand choix de modèles de couleurs.

bouton avec une flèche vers le bas dans la zone _Modèles de couleurs_. Une liste apparaît qui contient les noms des modèles, Monochrome, Fluo, Pastel. La sélection de l'un de ces noms entraîne immédiatement la répercussion des modifications de couleurs sur le _bureau exemple_. Le véritable bureau ne sera modifié qu'après validation sur _OK_.

Si aucun des modèles proposés ne vous satisfait, il vous reste la possibilité de modifier les couleurs des éléments individuels du bureau. Cliquez pour cela sur le bouton _Palette de couleurs_. La fenêtre _Couleurs_ s'agrandit alors vers la droite. Cette nouvelle partie est divisée en 3 zones. La première, _Elément de l'écran_, permet de sélectionner quel est l'élément de l'écran dont vous voulez modifier la couleur. Pour cela, cliquez sur le bouton avec une flèche vers le bas : une liste s'affiche. Les noms sont relativement évocateurs : il vous suffit alors de sélectionner celui de votre choix. La seconde zone, _Couleurs de base_, permet d'assigner une nouvelle couleur à l'élément sélectionné. Un rectangle noir entoure la couleur choisie, ce qui permet de la repérer facilement.

La troisième zone permet de sélectionner des couleurs que vous avez créées vous-même. L'avantage réside dans le fait que ces couleurs sont conservées par Windows si vous revenez ultérieurement pour utiliser l'icône Couleurs du Panneau de configuration, ces couleurs réapparaîtront.

Comment créer une couleur personnalisée ?

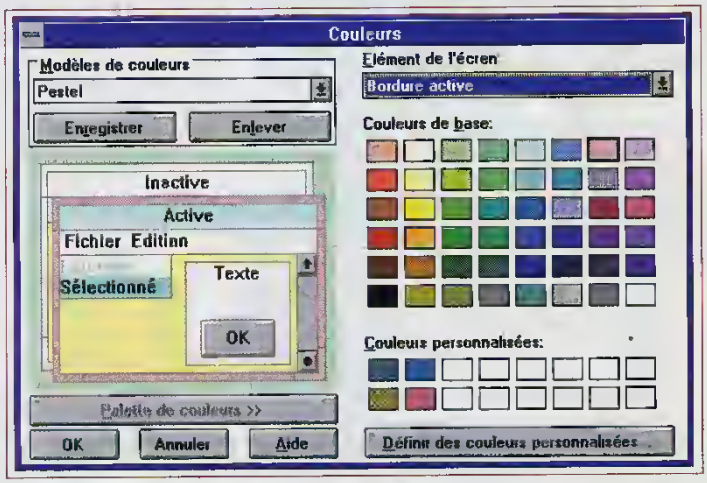
La création d'une nouvelle couleur s'effectue par l'intermédiaire du bouton _Définir des couleurs personnalisées_. Un clic sur ce dernier ouvre une nouvelle fenêtre. Le rectangle de gauche contient une gamme de couleurs. En cliquant à l'intérieur de ce rectangle, un curseur se place à l'endroit du clic. Une couleur s'approchant de celle que vous voulez créer est sélectionnée. La colonne de droite permet de régler la luminosité, grâce au petit triangle mobile placé à côté de cette colonne.

Vous pouvez ensuite affiner le réglage de la couleur en modifiant la proportion des couleurs fondamentales (rouge, vert et bleu), la saturation qui correspond à la densité de couleur, ainsi que la luminosité. Le résultat apparaît immédiatement dans le rectangle couleur. Le rectangle uni vous indique quelle est la couleur unie la plus proche de votre sélection. Il faut savoir que les couleurs unies sont peu nombreuses, mais elles présentent un avantage de taille : elles sont plus rapides à l'affichage que les autres.

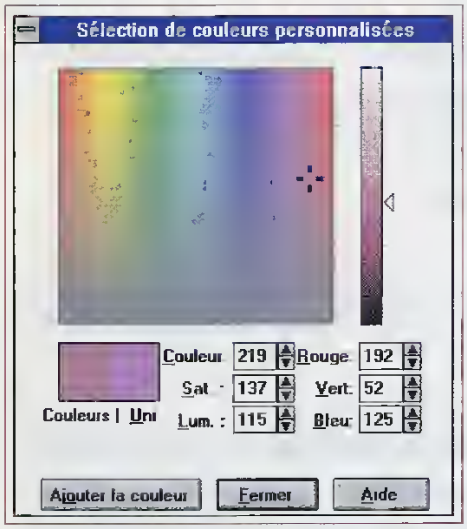
Lorsque vous êtes satisfait, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton _Ajouter une couleur_. Recommencez autant de fois que vous désirez l'ajout de couleurs. Le bouton _Fermeture_ termine l'opération de création de couleurs.

Gagnez de la mémoire

Enfin, un petit conseil fort utile. Windows propose de nombreux modèles de couleurs dont certains sont tout à fait fantaisistes. S'ils ne vous plaisent pas, n'hésitez pas à les supprimer grâce au bouton _Enlever_ de la fenêtre Couleurs.



La palette de couleurs permet d'affiner le choix des couleurs



Créez vos propres couleurs

Cela libèrera de l'espace sur votre disque dur. Il n'y a pas de petites économies !

Le bureau

Une autre façon de personnaliser l'environnement Windows consiste à s'intéresser à l'allure (la forme) des éléments du bureau : les fenêtres, la disposition des icônes. Tout ceci est réalisé grâce à l'icône nommée _Bureau_ dans le Panneau de configuration. Sept paramètres peuvent être modifiés.

Lorsque les fenêtres de votre bureau sont toutes réduites à une icône, votre écran présentera une liste d'icônes avec les noms correspondants en-dessous. Par défaut, ces noms sont insérés dans un petit rectangle de couleur uni. Vous pouvez modifier ceci en sélectionnant un motif particulier dans la zone Motif de la fenêtre Bureau. Mais ne perdez pas de vue qu'un motif non uni rendra plus difficile la lecture du titre des icônes. Laissez donc de préférence la zone Motif avec l'option Aucun. La seconde rubrique de paramétrage s'intitule Applications. L'activation de l'option _Déplacement rapide avec Alt + Tab_ est d'une grande utilité. Ainsi, lorsque vous aurez lancé plusieurs applications sous Windows en mode plein écran (c'est-à-dire que chacune des applications occupe tout l'écran), pour passer de l'une à l'autre, il vous suffira de taper sur la touche Alt et tout en la maintenant enfoncée, de presser la touche Tab autant de fois que nécessaire.

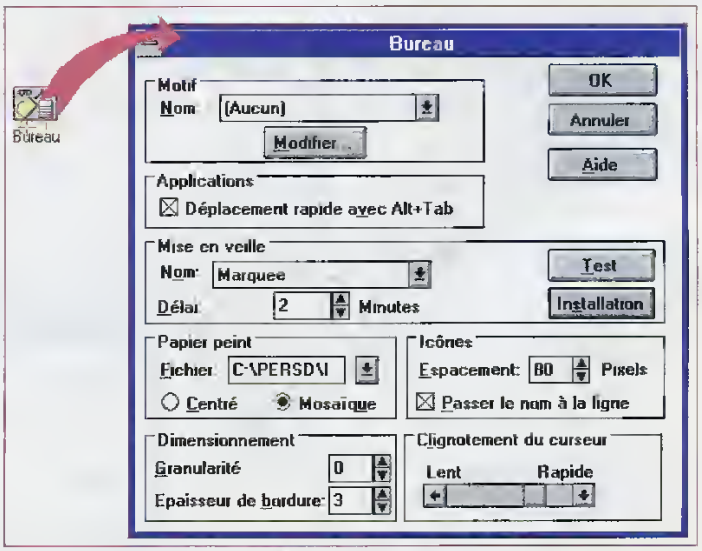
Protégez votre écran

La troisième rubrique, nommée Mise en veille, est elle aussi très utile, voire indispensable, même si elle semble être un gadget. Votre écran d'ordinateur ne supporte pas l'immobilité. Celui-ci est en effet constitué d'un grand nombre de points, appelés pixels, qui ne supportent pas d'être inactifs, sous peine d'altérer inexorablement votre écran : les simples lignes droites se transformeront en zigzag. La rubrique Mise en veille, que l'on appelle aussi à juste titre économiseur d'écran, doit donc être complétée : affectez en particulier un nom dans la zone Nom. Ainsi, lorsque vous laisserez votre ordinateur sans toucher au clavier ou à la souris, la Mise en veille prendra effet dans le délai indiqué. Pour annuler cette veille, il suffit de bouger la souris ou de frapper sur une touche quelconque du clavier.

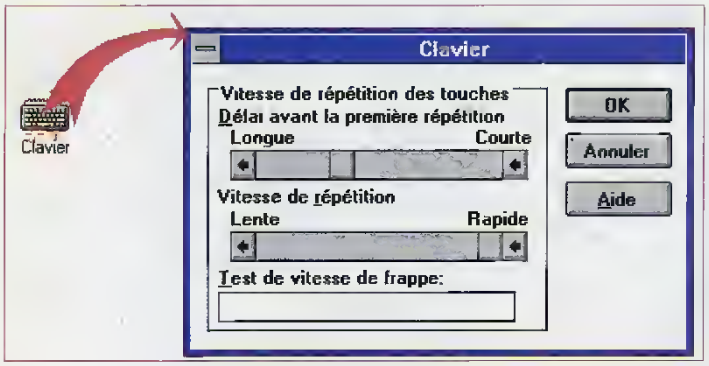
Egayez votre écran

L'option Papier peint du Bureau est plus futile que la précédente. Elle permet d'incorporer une image sur le fond de votre écran. Windows comprend déjà une liste de petites images que vous pouvez intégrer dans votre Bureau. Heureusement, vous avez la possibilité de choisir n'importe qu'elle image personnelle. Plusieurs conditions limitent ceci : l'image doit être au format BMP ou PCX. De plus, si votre image ne se trouve pas dans le répertoire C:\WINDOWS, il vous faudra indiquer le chemin complet, comme par exemple :

C:\PERSO\IMAGE.PCX



*Le bureau règle différents paramètres _en vrac_*

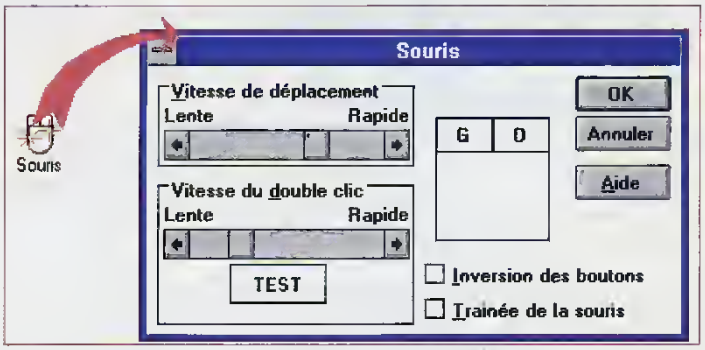


Testez votre clavier.

Enfin, n'oubliez pas que le format PCX est bien souvent beaucoup plus économique. L'espacement des icônes du Gestionnaire de programmes est ajustable grâce à la zone des Icônes. Augmentez ou réduisez cet espacement à l'aide des deux petites flèches. Notez que l'espacement est calculé en pixels : ce paramètre est utile lorsque les titres des icônes sont un peu longs, une bonne valeur est environ 80. La rubrique Dimensionnement vous paraîtra certainement mystérieuse : qu'est-ce que la granularité ? Un quadrillage invisible est défini sur votre écran. Il fixe ainsi la distance minimale de déplacement d'une fenêtre. Plus le coefficient de granularité est élevé, plus le déplacement d'une fenêtre se fait par à coups. L'option Epaisseur de bordure, quant à elle, règle l'épaisseur de la bordure d'une fenêtre quelconque de Windows. L'utilisation de la rubrique Clignotement du curseur ne pose aucun problème. L'ensemble des paramètres que nous venons d'utiliser sont d'une grande utilité et en particulier la mise en veille. Mais n'oubliez pas que toute modification ne prendra effet que lorsque le bouton OK sera validé.

Réglez le clavier et la souris

Les autres utilitaires présents dans le Panneau de configuration offrent moins de possibilités. Un clic sur l'icône Clavier ouvre une fenêtre qui permet de régler la vitesse de répétition des touches. Pour déplacer l'un des deux carrés dans les barres de défilement, placez la souris au-dessus de l'un d'eux, cliquez et sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le carré. La zone test permet d'affiner le réglage et de trouver le compromis idéal pour vous.
Le réglage des paramètres relatifs à la souris fonctionne sur le même principe que celui du clavier. Cliquez sur l'icône Souris pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante. Cet utilitaire est notamment utile pour régler la vitesse de double-clic.

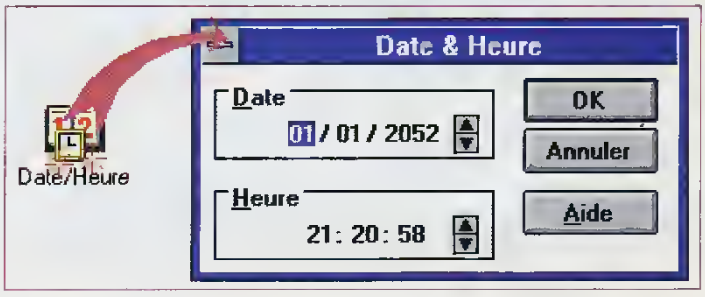


Réglez de même votre souris.

Mettez-vous à l'heure

L'icône Date/Heure permet de modifier très simplement la date et l'heure du système. Cette opération se réalise ici beaucoup plus facilement que sous DOS. L'heure et la date sont utilisées lorsque l'on crée ou modifie un fichier. Un clic sur l'icône Date/Heure ouvre une boîte de dialogue : les modifications s'effectuent en entrant de nouvelles valeurs ou en cliquant sur les petites flèches.
Le Panneau de configuration est un outil indispensable dans un environnement comme celui de Windows. L'ensemble des utilitaires qui le compose offre une souplesse qui en fait sa qualité principale et en grande partie, son succès. ◆

Fabrice Williot



Réglez vous-même l'heure et la date sur votre PC.

Toutes les réponses

(ou presque) à vos questions sont ou seront dans PC Novice

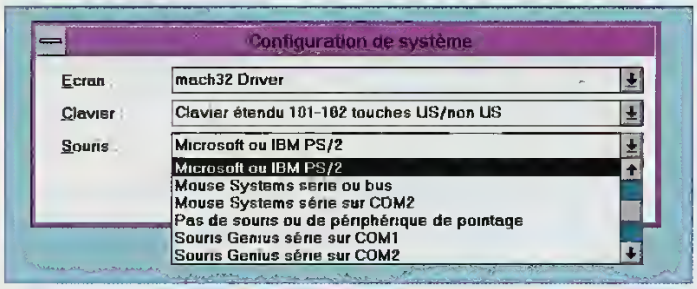


Figure 1 : sélection d'une souris.

MATERIEL

M. Deluc, de Pontarlier, voit sa souris fonctionner de façon très aléatoire : le curseur reste immobile, puis fait de grands sauts sur l'écran.

Votre problème peut avoir plusieurs causes. La boule peut être encrassée. Il faut donc la démonter et la nettoyer. Evitez les produits solvants qui risqueraient d'altérer le caoutchouc.

Le câble peut également présenter un faux contact. Dans ce cas, il faut envisager l'acquisition d'une nouvelle souris.

Enfin, les logiciels peuvent être mal adaptés ou mal configurés. Si votre souris est compatible "Microsoft deux boutons", ce qui est maintenant le standard de fait, utilisez, pour les programmes sous DOS, le driver MOUSE COM livré avec DOS 6.

Si elle n'est pas compatible avec ce standard, demandez un driver récent à votre revendeur. Sous Windows, les drivers sont inclus dans le logiciel Windows lui-même ; encore faut-il installer le bon, ce que Windows ne fait pas toujours automatiquement.

Pour modifier le driver de souris sous Windows, suivez la séquence suivante :

Groupe principal/Windows Installation/Options/Changer les paramètres système/Souris (fig. 1).

Si votre souris a deux boutons, essayez en priorité les drivers pour souris Microsoft et Logitech : ils répondent à la plupart des besoins. Si elle a trois boutons, essayez le driver Mouse Systems.

M. Laurés, de GrandRieu, a installé un Caviar Kit en second disque dur sur sa machine. Depuis, le PC boote de plus en plus lentement et Windows ne veut même plus démarrer.

Premier point à vérifier : avez-vous déclaré correctement ce nouveau disque dans le SETUP ? Si c'est le cas, il faut alors probablement incriminer un mauvais formatage du disque Caviar. Refaites un formatage complet de ce disque sur votre machine, en commençant par le niveau "physique". La commande de formatage est intégrée au BIOS et vous pouvez y accéder par le SETUP. Attention à bien formater le second disque et non le premier.

M. Thiphavong, de Toul, a effacé son SETUP lors d'une fausse manœuvre. Il ne peut le réta-

PAS RAPIDE, MON SUPER MODEM !

Certains lecteurs se plaignent parce que leur modem V34 (28800 bps), acheté très cher, ne semble pas atteindre la performance espérée.

Rappelons d'abord que cette vitesse devrait théoriquement permettre le transfert d'un fichier de 100 Ko en approximativement 30 secondes. Deux facteurs peuvent limiter la vitesse effective. Le premier est Windows 3.x qui gère très mal les ports de communication au-delà de 9600 bps. Windows 95 promet d'améliorer les choses, mais il faudra tester. Le second est la qualité de la transmission. Lorsque deux modems amorcent un dialogue, ils testent ensemble la qualité de la ligne : si elle ne leur paraît pas suffisante pour fonctionner en V34, ils décident d'un commun accord de se replier sur un protocole plus lent, souvent autour de 19200 bps, mais parfois à 9600 bps. Et voilà pourquoi votre facture de téléphone est si élevée..

Questions/ Réponses

Prenez la plume !

Remplissez le formulaire ci-dessous et adressez-le à :

J.D. PRESS - PCNOVICE
QUESTIONS/REPONSES
105, rue Jules Guesde
92532 Levallois Cedex

Les questions d'intérêt général seront publiées dans le journal

TRÈS IMPORTANT

L'astuce du mois

Chaque mois, nous sélectionnerons une astuce originale que vous nous aurez envoyé.
Un abonnement gratuit de 3 mois à PCNovice récompensera les auteurs de celles publiées.

Vos astuces :

Vos questions, vos problèmes :

Vous manquez de place ? Continuez sur papier libre

Votre configuration

Micro-ordinateur :
Marque et modèle :
Vidéo :
Processeur :
Mémoire vive (RAM) :
Capacité disque dur :
Logiciels :

Autre équipements :

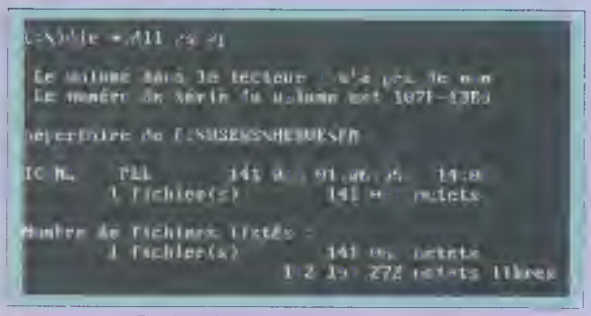
Vos coordonnées

Nom :
Prenom :
Adresse :

Code postal : Ville :
N° de tél. : Age :
Votre activité : ❑ étudiant ❑ enseignant ❑ employé ❑ cadre ❑ assistant/sécrétaire ❑ directeur/resp. de service ❑ autre
Votre employeur :
Effectifs : ❑ <10 ❑ 10-50 ❑ 50-200 ❑ >200
Votre service :

LE TRUC DU MOIS

Le Truc du Mois nous est transmis par M. Wilfrid Berge, de Loix en Ré. C'est une option méconnue de la commande DIR en outil de recherche sur tout un disque. Cette fonction s'apparente à la commande Rechercher de Windows, mais elle s'exécute beaucoup plus rapidement. La syntaxe est très simple : DIR nomfichier*extension /S /P, où "nomfichier" et "extension" sont les champs habituels de description d'un fichier (respectivement 8 et 3 caractères maximum). La recherche se fait dans le répertoire courant et dans tous les sous-répertoires, grâce à l'option /S. L'affichage se fait page par page, grâce à l'option /P (figure ci-dessous). Merci à M. Berge pour ce Truc simple, mais utile qui lui rapporte le traditionnel abonnement de trois mois à PC NOVICE.



Recherche sur disque sous DOS

blir, car il ne connaît pas les caractéristiques de son disque dur de marque Seagate.

C'est le genre d'information qu'il faut toujours noter bien en évidence et de préférence à l'extérieur de la machine !

Heureusement, le constructeur de ce disque est présent en France et pourra vous renseigner. Contactez Seagate Technology, 62 bis, avenue André Morizet, 92100 Boulogne Billancourt, Tél. : (1)41 86 10 00.

M. Lux, de Reims, a acquis un lecteur de CD-ROM Sony, mais ne parvient pas à le faire fonctionner car il lui manque un driver. Son revendeur ayant disparu, il demande où obtenir de l'aide...

Dans une telle situation, malheureusement trop fréquente, le plus simple est de s'adresser directement au constructeur. Contactez Sony France, 15 rue Floréal, 75015 Paris, Tél. : (1) 40 87 33 75 et demandez le département "Support technique pour périphériques informatiques".

M. Franchi, de Nimes, voudrait bien sauvegarder le SETUP de sa machine (un 486 récent) en l'imprimant, mais ne trouve pas la commande d'impression.

Appuyez simplement sur la touche Imp Ecran : ceci devrait déclencher une copie de la page sur votre imprimante. Si aucune feuille ne sort, c'est que l'imprimante attend que la page soit complète pour la traiter. Pour forcer l'impression, appliquez alors la séquence OFF LINE/FORM FEED/ON LINE sur le panneau de contrôle de l'imprimante.

DOS

M. Dufour, de Boissy St Léger, utilise un 486 DX2-66 avec 8 Mo de RAM. Malgré tout, certains jeux lui envoient des messages d'erreur comme "540 Ko disponibles, le jeu demande 580 Ko", ou encore "le jeu demande 2 Mo de mémoire XMS".

Ce problème, un des principaux obstacles sur la route du débutant, a déjà été traité plusieurs fois dans PC NOVICE. Il faut savoir que la mémoire d'un PC est essentiellement partagée en trois zones. La mémoire basse, de 0 à 640 Ko, la zone de 640 Ko à 1024 Ko ou 1 Mo, réservée aux entrées-sorties des cartes d'extension et enfin, la mémoire étendue, au-delà de 1 Mo. Le PC "originel", lancé par IBM en 1980, ne connaissait que la mémoire basse et bien sûr la zone des entrées-sorties. Pour des raisons de compatibilité, le DOS 6.x (le plus récent) est toujours sujet à la même restriction. Tous les utilitaires de service du PC se tassent donc dans ces 640 Ko, ce qui explique les 540 Ko disponibles. Pour remédier à cela, il faut ouvrir l'accès à la mémoire étendue et donner à ces utilitaires l'ordre de migrer dans cette mémoire étendue. A partir du traditionnel C:\>, lancez la commande MEMMAKER qui optimise la gestion de la mémoire. Choisissez l'option "installation simplifiée". Il y a de grandes chances pour que cela suffise à régler tous vos problèmes. Pour aller plus loin, reportez-vous à notre article dans PC NOVICE n°19, pages 33 à 37.

M. Calmat, de Gennevilliers, souhaite faire des sauvegardes sur disquette. Ses fichiers sont structurés en répertoires et sous-répertoires. Il utilise la fonction COPY, mais il est désespéré par la lenteur du processus : création de tous les répertoires cible, déplacement dans tous les répertoires source et cible, copies multiples...

Il a fallu de nombreuses versions du DOS avant que Microsoft ne se décide à remédier à ce problème par la commande XCOPY. La syntaxe est simple : si C:\REP est votre répertoire à sauvegarder, entrez la commande XCOPY C:\REP* * A: /S. Le paramètre /S autorise l'exploration de tous les sous-répertoires de REP. Il existe bien d'autres options de la com-

mande XCOPY que nous vous invitons à découvrir avec la commande HELP XCOPY.

M. Grapint, de Marseille, s'interroge sur la différence entre les fichiers d'extension COM et EXE.

Du point de vue de l'utilisateur, il n'y en a pas : ce sont tous deux des types de fichiers exécutables. Pour le programmeur, c'est une autre affaire. Sans rentrer trop dans les détails, disons qu'un fichier COM doit se loger à une place précise en mémoire pour pouvoir s'exécuter, alors qu'un fichier EXE peut se charger n'importe où dans la limite des 640 Ko.

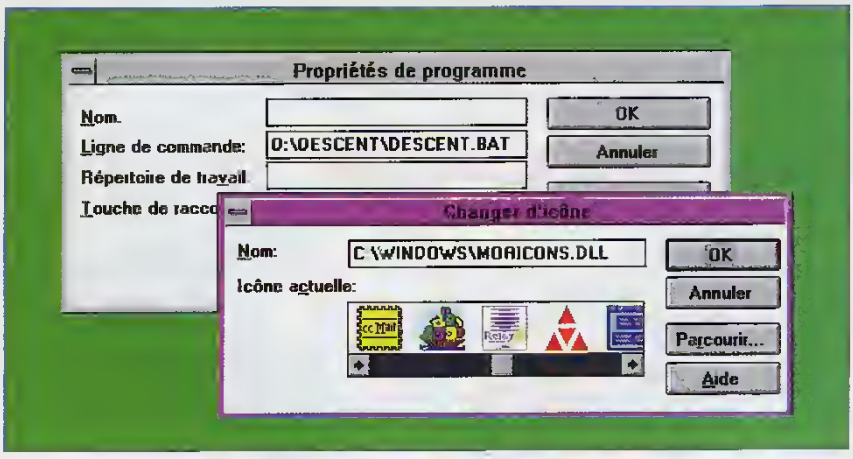


Figure 2 : choix d'une icône

WINDOWS

M. Roger, de Palaiseau, voudrait améliorer l'aspect de son "bureau Windows" en associant des icônes Windows même à des applications DOS. Il demande où trouver des bibliothèques d'icônes et quelle est la procédure à suivre.

Les icônes se présentent soit individuellement, sous forme de fichiers d'extension ICO, soit groupées dans des fichiers d'extension DLL, ou soit intégrées à des applications d'extension EXE.

Windows intègre déjà deux bibliothèques d'icônes, l'une dans le programme PROGMAN.EXE (qui n'est autre que le Gestionnaire de programmes) et l'autre, dans le fichier MORICONS.DLL.

Vous pourrez trouver de nombreuses autres en shareware, voire en freeware. PC NOVICE en a d'ailleurs publié plusieurs dans le passé.

Dans tous les cas, la procédure est la même : sous le Gestionnaire de programmes, créez ou ouvrez la fenêtre du groupe qui contiendra l'application (par exemple Applications DOS).

Rappelons que la séquence pour créer un nouveau Groupe de programmes est Fichier/Nouveau/Groupe de programmes/OK.

Cette fenêtre de groupe étant ouverte, suivez la séquence Fichier/Nouveau/ Programme/OK/Parcourir.

Déplacez-vous dans l'arborescence pour sélectionner le fichier exécutable de votre programme DOS, puis faites OK/Changer d'icône. Par défaut, Windows vous proposera la bibliothèque intégrée dans PROGMAN.EXE. Si vous voulez sélectionner un fichier icône ou une autre bibliothèque d'icônes, déplacez-vous à nouveau dans l'arborescence. Faites votre choix et validez (fig. 2).

Si vous désirez seulement changer l'icône d'une application installée, sélectionnez cette icône d'un seul clic de souris et faites Fichier/Propriétés/ Changer d'icône. Le reste de la procédure est identique.

M. Longot, de Lyon, a acheté une souris dite "compatible". Malheureusement, le déplacement du curseur sous Windows est tellement rapide qu'il ne peut l'utiliser avec précision. Il demande s'il y a un réglage possible.

Sous le Gestionnaire de programmes, ouvrez le Groupe principal et double-cliquez sur l'icône Panneau de configuration.

Double-cliquez alors sur l'icône Souris. Vous accédez à la fenêtre de la figure 3. Remarquez le curseur de réglage de vitesse de la souris, ainsi que le curseur de réglage de la vitesse d'exécution du double-clic avec son test.

Attention : toute modification de réglage prend immédiatement effet. Si donc vous utilisez l'option "Inversion des boutons", le bouton gauche devient inactif : il vous faut utiliser le bouton droit pour rétablir le réglage d'origine ! Un autre réglage méconnu, mais très utile, est la possibilité d'affecter le déplacement du curseur d'une traînée sur l'écran : celui qui a déjà vainement cherché son curseur sur l'écran monochrome d'un notebook de première génération en comprendra immédiatement l'intérêt !

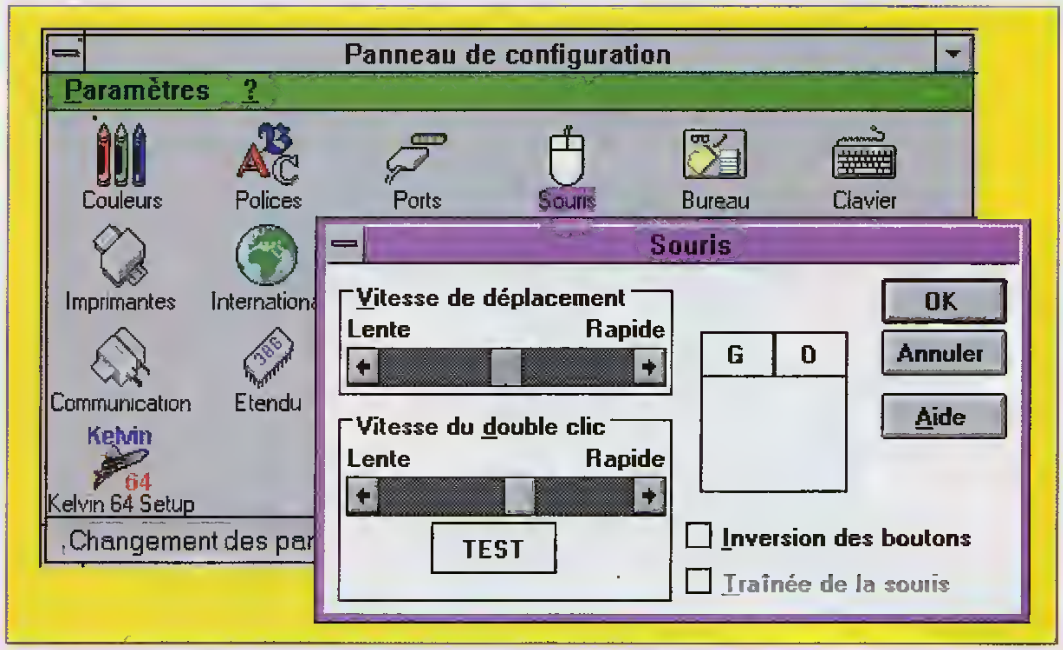


Figure 3 : réglage de la souris.

LOGICIELS ET JEUX

M. Beaujeux, de Nantes, a lu que Windows demande de la mémoire XMS, alors que certains jeux, au contraire, demandent de la mémoire EMS. Il demande comment concilier ces deux requêtes, apparemment inconciliables.

Il y a deux façons de procéder. Vous pouvez d'abord essayer d'utiliser un paramétrage prévu dans le DOS 6.

Ouvrez le fichier CONFIG.SYS avec l'éditeur de texte EDIT et repérez la ligne DEVICE= C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS. Le terme NOEMS signifie que l'émulation de mémoire EMS n'est pas autorisée, donc que toute la mémoire étendue est utilisable par Windows en mode XMS.

Remplacez ce terme NOEMS par AUTO, sauvez et rebootez la machine.

Théoriquement, l'affectation de la mémoire étendue se fait alors "à la demande", selon l'application. Windows recevra donc de la mémoire XMS et vos jeux de la mémoire EMS. La mémoire, ainsi affectée, est récupérée à la fin de l'application et redevient disponible pour l'application suivante.

Ce procédé peut présenter l'inconvénient de consommer beaucoup de mémoire basse (entre 0 et 640 K0).

Windows s'en accommode assez bien, mais cela peut empêcher certains jeux DOS de démarrer. Il vous faudra alors avoir recours à la seconde solution : l'écriture d'un "boot multiple" qui vous permet de choisir, au démarrage, dans quelle configuration vous voulez travailler. La procédure a été détaillée dans PC NOVICE n° 9, pages 46 à 48. ◆

Olivier Vincent

3615 PCNOV

QUESTIONNEZ DES SPÉCIALISTES, DIALOGUEZ AVEC D'AUTRES PASSIONNÉS, TÉLÉCHARGEZ LES UTILITAIRES QUI VOUS MANQUENT, JOUEZ À DES JEUX PRIMÉS : TOUT CELA EST À VOTRE DISPOSITION SUR LE SERVEUR 3615 PCNOV.

NOUVEAU
N° 3

Où en est votre créativité ?

en vente chez votre marchand de journaux

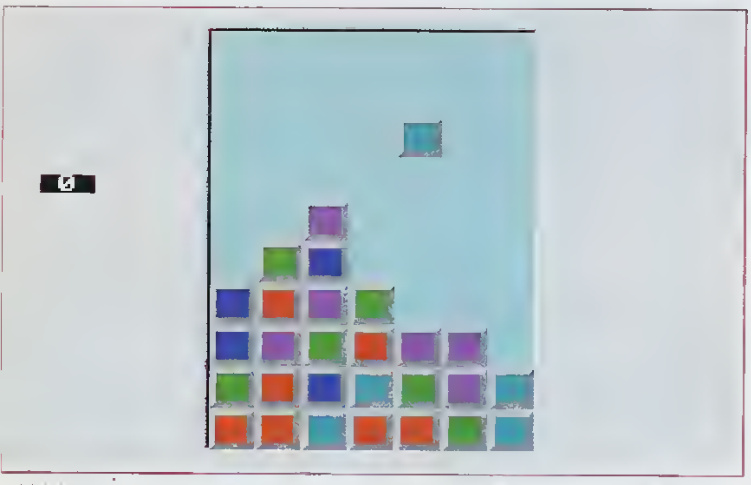
ou par correspondance à J.D. Press, 105 rue Jules Guesde, 92532 Levallois Ce

(49 F + 11 de participation aux frais de port, par numéro)

Programmation d'un Columns (II)

Suite et fin

Avez-vous apprécié le jeu du mois dernier ? En voici la suite ! Apprenez à détecter et à détruire les cubes de couleur. Découvrez les mystères de la programmation d'un jeu d'action et créez votre propre jeu!



Voici l'image de notre jeu. Le seul élément qui nuise à la présentation est l'affichage sommaire du score.

Les Columns sont de petits jeux où le joueur doit diriger la chute de cubes de couleur, l'objectif étant de créer des alignements de même couleur qui sont détruits par le programme. Le jeu s'arrête lorsque l'accumulation de cubes touche le haut de l'écran. Le mois dernier, nous avons étudié l'affichage des cubes et la manière dont ils se déplacent sur l'écran. Ce mois ci, nous allons terminer cette étude en traitant de la détection et de l'effacement des alignements de couleur.

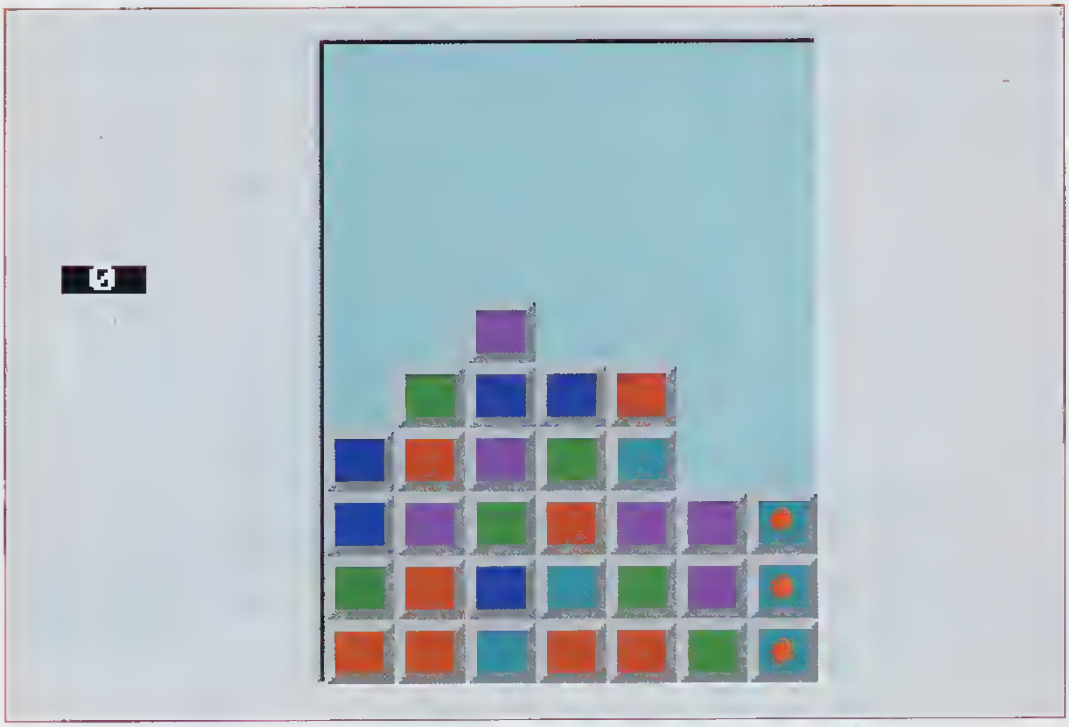
Sur le papier, la gestion des alignements ne pose pas de problème. Il s'agit de repérer les alignements de 3 cubes ou plus et de les faire disparaître. Rien de plus simple pour un regard humain! Hélas, cela se complique quand il s'agit de programmer cela. L'ordinateur ne fonctionne pas comme le cerveau humain. Ne possédant pas de perception globale de la situation, il ne peut exécuter qu'une opération à la fois. La programmation de la détection des alignements est une chose assez complexe qui nécessite un article complet. Vous trouverez le listing complet du jeu sur la disquette du mois.

Détection des alignements

Les alignements peuvent se faire sur le plan vertical, sur le plan horizontal et en diagonale. Chaque type d'alignement doit être détecté d'une manière particulière. Le programme gère la détection des alignements en utilisant plusieurs routines spécifiques. Chacune de ces routines analyse la position des cubes et note dans un tableau les alignements repérés. Lorsque tous les alignements sont repérés, le logiciel utilise le contenu de ce tableau pour faire disparaître les séquences de cubes identiques.

Les alignements horizontaux

La détection des alignements horizontaux se fait avec la routine DetectionLigne. Celle-ci balaie une ligne de l'écran et repère les séquences de cubes identiques. La position de chaque cube formant un alignement est notée dans le tableau TableauAlignement(). Le principe de détection est simple. La



Les cubes marqués par un cercle rouge forment un alignement vertical Celui-ci va être détruit automatiquement par le jeu

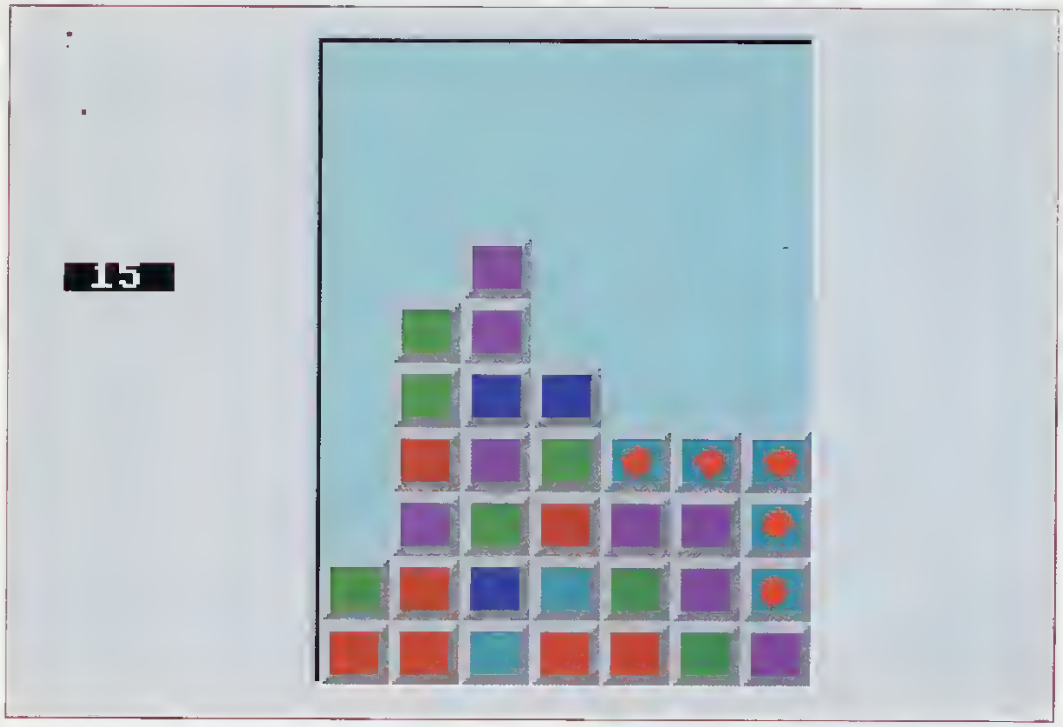
routine balaie systématiquement toutes les cases d'une ligne. A chaque fois, elle compare la couleur de la case courante avec celle de la précédente. Si les couleurs sont les mêmes, elle incrémente la variable CompteurCouleur. Si celle-ci contient la valeur 3, il y a détection d'un alignement. Le programme écrit alors la valeur 1 dans les cases du tableau tableauAlignement() correspondant à l'alignement. Si les couleurs des cases ne sont pas les mêmes, le programme remet à zéro la variable CompteurCouleur. La routine DetectionLigne n'est conçue que pour analyser une seule ligne, c'est pourquoi elle est appelée par la routine DetectionHorizontal qui l'utilise pour étudier successivement toutes les lignes de l'écran.

Les alignements verticaux

La routine DetectionColonne est conçue pour repérer les alignements de cubes se trouvant sur une colonne de l'écran. La technique d'analyse est similaire à celle employée par la routine DetectionLigne. La routine DetectionVertical utilise la routine DetectionColonne pour repérer tous les alignements verticaux présents sur l'écran. La routine DetectionAlignements utilise les routines DetectionHorizontal et DetectionVertical pour repérer tous les alignements de l'écran. Avant de lancer l'exécution de ces routines, elle utilise la fonction InitTableauAlignement pour initialiser le tableau TableauAlignement(). Celui-ci a pour tâche de conserver la trace des alignements repérés par le programme.

Effacement des alignements

Une fois la détection des alignements effectuée, il faut les effacer. C'est le rôle de la routine EffacementAlignements. Elle balaie le tableau TableauAlignement() et efface de l'écran tous les cubes repérés dans le tableau. Pour faire disparaître un cube de l'écran, il faut utiliser la routine EffacerCube. Mais attention, la disparition d'un cube sur l'écran n'implique pas sa disparition dans la mémoire. En effet, le tableau TableauJeu() conserve la position des cubes sur l'écran. Pour faire totalement disparaître un cube, il faut également effacer l'indice correspondant de TableauJeu(). Pour cela, il suffit d'y écrire la valeur 0. Chaque fois que le programme efface un cube, il incrémente la variable globale Score d'une unité. Cela implique que le score du joueur est égal au nombre de cubes effacés. Chaque modification du score est affichée sur l'écran, grâce à la routine AffichageScore. Celle-ci se contente d'afficher le score sur l'écran avec



Voici un exemple où 5 cubes forment deux alignements différents que le logiciel va faire disparaître.

l'instruction PRINT. L'affichage se fait sur un fond noir, à cause des limitations de PRINT. Nous avons présenté une technique permettant d'afficher des caractères sur un fond de couleur dans le numéro 29 du magazine.

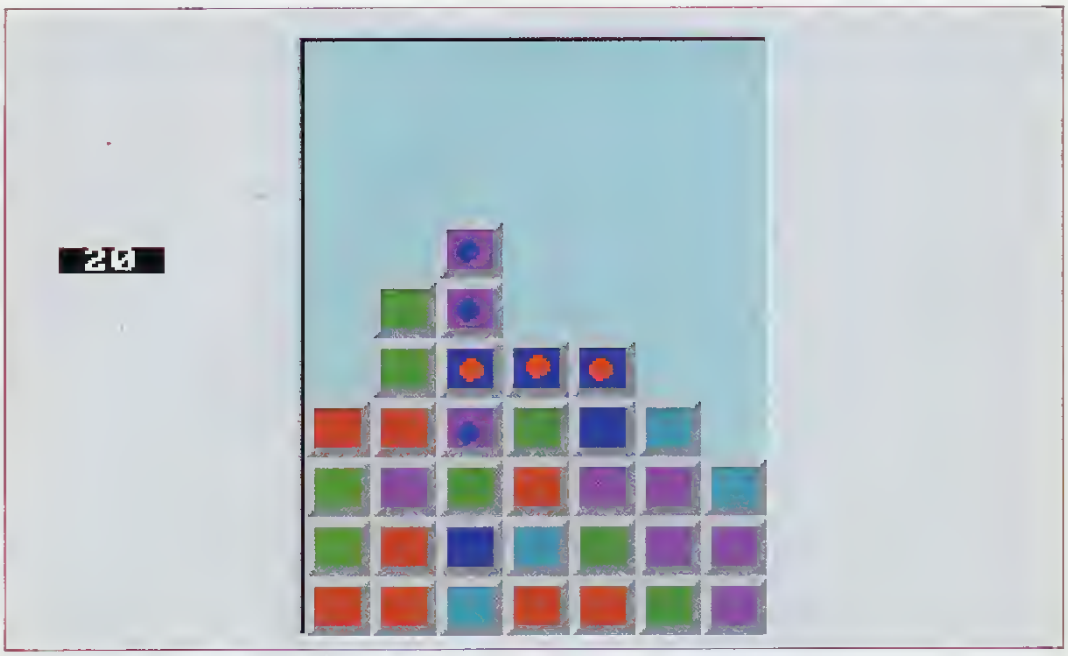
Chute des cubes

Lorsque les cubes disparaissent, il se peut qu'ils entraînent la chute d'autres cubes placés au-dessus d'eux. Le programme doit traiter ce cas de figure. Sans cela, l'effacement des alignements provoque l'apparition de vides dans l'empilement de cubes. C'est la routine ChuteDesCubes qui s'occupe de cette tâche. En fait, elle se contente de balayer l'écran et de repérer les cubes. Chaque fois qu'elle en repère un, elle appelle la routine ChuteUnCube qui traite individuellement chaque chute. L'ordre de chute des cubes est important. Il faut commencer par traiter la chute des cubes les plus bas et remonter progressivement. C'est pourquoi la routine ChuteDesCubes balaie les lignes, en commençant par l'avant-dernière et en allant vers la première. Vous vous demandez peut-être pourquoi le programme ne s'occupe pas de la dernière ligne ? Tout simplement parce que les cubes placés en bas de l'écran ne peuvent tomber plus bas ! La routine ChuteUnCube s'occupe de la chute d'un cube. Son principe de fonctionnement est simple. Il s'agit d'une boucle qui examine la case située sous le cube et fait tomber le cube tant que la case est vide. Le processus se répète jusqu'à ce que la routine détecte une case occupée par un cube ou atteint le bas de l'écran.

3615 PCNOV

Dialogue en direct ?

Rejoignez le 3615 PCNOV.



Il arrive parfois que la disparition d'un alignement en crée un autre. C'est ce qui va se passer sur cette image. Les trois cubes avec des cercles rouges vont disparaître, ce qui va permettre la réunion des cubes portant des cercles bleus

Disparition de tous les alignements

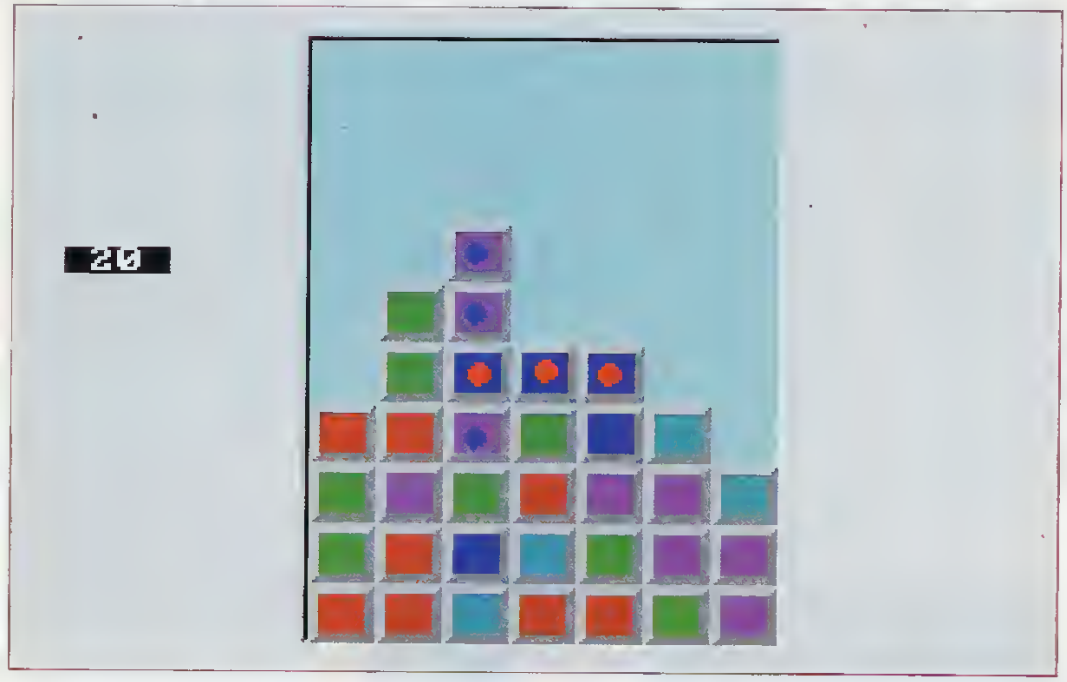
Lorsque les alignements disparaissent et que les cubes tombent pour combler les trous, il est possible que de nouveaux alignements se forment. Ceux-ci doivent également disparaître. C'est pourquoi les routines de détection et d'effacement d'alignements sont installées dans une boucle. Celle-ci s'exécute tant que le programme détecte de nouveaux alignements. C'est la routine DisparitionAlignements qui gère les cycles de détection et d'effacement. Pour cela, elle tient compte du contenu de la variable globale ExistenceAlignements. Celle-ci est initialisée à 0 avant chaque cycle de détection. Dès qu'une routine repère un alignement, elle écrit la valeur 1 dans la variable ExistenceAlignements. Le programme sait qu'il n'y a plus de nouveaux alignements lorsque la routine DetectionAlignements n'écrit pas la valeur 1 dans la variable ExistenceAlignements.

Réglage de la vitesse de jeu

Dans la première version du jeu, les cubes se déplacent à la vitesse d'une case toutes les _ secondes. En revanche, dans la seconde version, la vitesse est variable. Plus le score est élevé, plus la vitesse de chute est importante. Au début du jeu, le délai d'attente entre chaque déplacement est de 1 seconde. Il passe à une _ seconde après un score de 10, à 1/3 de seconde après un score de 100 et ainsi de suite jusqu'à un délai de 0,05 secondes après un score de 400. Il faut avoir des réflexes d'acier pour continuer à jouer lorsque le score dépasse les 300. Le contrôle de la vitesse de jeu se fait au sein de la routine AffichageScore. C'est le meilleur endroit qui soit, puisque cette routine est appelée chaque fois que le score est modifié. Vous pouvez modifier à volonté la vitesse de réaction du programme. Par exemple, si vous trouvez que le jeu est trop lent, il est possible d'accélérer la vitesse tous les 50 points.

Amélioration de la vitesse d'affichage

Lorsque le logiciel gère la chute d'un grand nombre de cubes, il arrive que l'image flashe un peu. Ceci est dû au fait que le logiciel dessine les cubes en plusieurs étapes. Ce n'est pas gênant pour un ou deux cubes, mais cela devient visible au-delà d'une certaine limite. En effet, le dessin d'un seul cubé en 3D nécessite 13 opérations graphiques différentes! Pour améliorer cela, il faut dessiner les cubes plus rapidement. L'idéal est de pouvoir afficher l'image d'un cube en une seule opération graphique. La solution à ce problème est l'utilisation des fonctions graphiques GET et PUT. Celles-ci permettent de stocker une image en mémoire et de l'afficher à n'importe quel endroit de l'écran. Vous pouvez modifier le programme de



Le jeu s'arrête lorsque l'empilement de cubes atteint le haut de l'écran.

manière à ce qu'il dessine les cubes 3D au début et stocke leurs images en mémoire avec l'instruction GET. Par la suite, l'affichage des cubes en une seule pourra se faire avec l'instruction PUT. Nous avons déjà étudié l'utilisation de GET et de PUT dans un article publié dans PC NOVICE n°29.

Détection des alignements en diagonale

Actuellement, notre logiciel ne détecte que les alignements verticaux et horizontaux. Vous pouvez l'améliorer en ajoutant la détection des alignements en diagonale. Il y a deux types de diagonales : celles orientés à 45° et celles orientés à -45°. L'écriture d'une routine analysant les diagonales est plus compliquée que la programmation d'une routine explorant les lignes ou les colonnes, car la taille des diagonales varie selon leurs positions sur le tableau. La solution est d'écrire une routine qui part d'une case et balaie une diagonale, jusqu'à rencontrer les limites du tableau de jeu. Mis à part cela, le principe est le même, c'est-à-dire qu'il faut comparer la couleur des cases à celles des précédentes et noter les répétitions dans le tableau TableauAlignement(). Le programme est conçu de telle sorte que la partie détection est différente de la partie effacement des alignements. C'est pourquoi vous n'aurez pas à modifier la routine d'effacement des alignements si vous gérez les alignements en diagonale. Il suffit que vos nouvelles routines notent correctement la position des alignements dans le tableau TableauAlignement() pour que tout fonctionne parfaitement.

Pour finir

Vous savez maintenant comment fonctionne un jeu de type Columns. C'est à vous d'aller plus loin et de faire mieux. Si vous faites quelque chose de vraiment intéressant, n'hésitez pas à nous l'envoyer pour que nous le mettions sur la disquette du mois. Le mois prochain, nous abandonnerons momentanément la programmation des jeux pour répondre aux questions que vous nous avez posées sur l'utilisation du Qbasic. ◆

Nous avons besoin de vous !

Il est difficile de parler d'initiation à la programmation sans connaître vos désirs. Que pensez-vous de cette série d'articles ? Y a-t-il des choses que vous n'avez pas comprises ? Voulez-vous des explications sur un point particulier ? Nous avons besoin de vos avis pour savoir ce qui vous intéresse. N'hésitez pas à prendre votre plume ou à utiliser le minitel pour nous écrire. N'oubliez jamais que ce magazine est le vôtre !

A la découverte du PC

Une lectrice vous raconte...

Pourquoi possédez-vous un ordinateur ? Quelles sont les difficultés que vous rencontrez dans l'utilisation des machines ? Comment avez-vous découvert l'informatique ? Quels déboires ont jalonné la découverte de votre PC ? Quelles joies votre PC vous procure-t-il ? Pourquoi lisez-vous PC NOVICE ? Voici une nouvelle rubrique où vous, lecteur, avez la parole...

Voici notre dynamique Antoinette devant ses machines

Beaucoup de personnes pensent que l'informatique se résume à des boîtes métalliques, des câbles, des écrans, des souris, des disquettes et des logiciels. Ce n'est pas tout à fait vrai.
Les machines ont de l'importance, certes, mais l'usage qui en est fait est primordial. C'est donc vous, utilisateurs, qui donnez de la valeur à vos machines. C'est pourquoi nous avons décidé de vous donner la parole.
Mois après mois, vous découvrirez le témoignage d'un lecteur de PC NOVICE (peut-être le vôtre ?).
Le premier, ou plutôt la première, est Antoinette Labbé qui s'occupe d'un club d'informatique à Montreuil, dans la région parisienne. C'est un personnage fascinant qui, malgré ses 60 ans passés, vit à un rythme d'enfer.

Quelles sont vos activités ?

Je m'occupe à plein temps d'un club informatique équipé d'une vingtaine de PC. Mon activité essentielle est de donner des cours d'informatique sur différents sujets. Mon dada est la programmation en Qbasic et Pascal, mais je donne aussi des cours de bureautique et d'initiation à l'informatique.

Qu'est-ce que vous appelez initiation à l'informatique ?

Beaucoup de mes élèves ne connaissent rien aux ordinateurs. Je dois donc leur expliquer toutes les bases : l'allumage d'un P.C., l'utilisation du clavier, ce qu'est un écran, à quoi sert la souris, comment exécuter un logiciel, que sont le DOS et Windows, etc. Ce sont des choses importantes pour les débutants.

Sur les photos que vous nous avez données, il y a beaucoup de personnes âgées. Est-ce la règle dans votre club ?

Oh non ! J'ai des gens de tout âge. Par exemple, j'ai une vingtaine d'enfants qui apprennent la programmation. Les débutants étudient les principes de base et les plus avancés tentent de créer leurs propres jeux.

On peut apprendre l'informatique à tout âge!

Les adultes sont plus intéressés par la bureautique et les logiciels de gestion. Pour en revenir aux personnes âgées, j'ai une dizaine de retraités qui suivent mes cours.

Ils viennent par curiosité, pour découvrir comment ça marche et aussi pour maintenir leur esprit alerte.

Je comprends tout à fait cette démarche d'esprit, étant moi-même à la retraite depuis un certain temps. Bien que la doyenne de mes cours soit née en 1911, elle s'accroche et apprend la programmation.

Quels logiciels de bureautique apprenez-vous à vos élèves ?

La demande de mes élèves porte surtout sur le traitement Word 6 et le tableur Excel. Je pense que c'est normal, puisque ce sont les logiciels les plus utilisés par les entreprises.

Beaucoup d'élèves considèrent mes cours comme une sorte de formation professionnelle les aidant dans leur travail ou à chercher un emploi. J'ai d'ailleurs un accord avec l'agence ANPE locale qui m'envoie régulièrement des personnes voulant s'initier à l'informatique.

Est-ce dans le cadre de stages ANPE ?

Non, pas du tout. Il s'agit juste de personnes voulant acquérir un peu de culture informatique. De nos jours, il est important de connaître un peu l'informatique pour chercher un emploi.

J'aide également ces gens à faire leur CV. Je ne le fais pas à leur place, mais je leur montre comment utiliser Word 6 pour le faire.

Quels sont les sujets qui intéressent le plus les nouveaux venus à votre club ?

J'ai des gens qui viennent pour apprendre à utiliser un logiciel professionnel précis et d'autres qui viennent pour connaître l'informatique. Ceux-ci veulent toujours tout savoir.

Je dois commencer par leur expliquer que l'informatique regroupe un grand nombre de choses. Ils s'intéressent ensuite à la terminologie.

Il est vrai que l'informatique utilise beaucoup de termes compliqués, dont la signification n'est pas évidente pour un non-spécialiste. Ensuite, c'est le côté pratique qui les motive.

Ils veulent découvrir en quoi l'informatique peut les aider dans leur vie de tous les jours.

Les cours sont-ils la seule activité de votre club ?

Non, un club est un endroit où les gens peuvent se rencontrer et discuter. Il y a plusieurs sessions pendant la semaine où les adhérents peuvent venir et utiliser librement les machines.

Ils peuvent réviser les cours, confronter leurs problèmes avec d'autres utilisateurs, me poser des questions, essayer des programmes, etc.

NOUS VOULONS VOUS CONNAÎTRE

Cette rubrique a besoin de vous pour exister. Vous voulez que PC NOVICE parle de votre expérience informatique ? Vous avez une anecdote intéressante pour nos lecteurs ? Ecrivez-nous pour nous proposer votre témoignage.

Deux adhérents en plein travail

Les jeunes s'intéressent surtout à la programmation et aux jeux. J'ai aussi des gens qui travaillent sérieusement sur des projets personnels.

Par exemple, l'un de mes adhérents est en train de développer une base de données diététique et un autre fait la même chose avec les matchs de football.

Comment avez-vous découvert PC NOVICE ?

Par pur hasard, chez mon libraire habituel. J'ai été attiré par le titre. C'était le numéro 2 ou 3. J'ai apprécié la formule du magazine car c'était une époque où les journaux d'informatique se détournaient des débutants.
J'avais l'impression que les journalistes avaient oublié que les PC sont souvent achetés par des néophytes. C'est un problème qui me sensibilise beaucoup, car on me pose des questions simples tous les jours.

Qu'appréciez-vous particulièrement dans notre magazine ?

La simplicité, l'absence de publicité et le fait qu'il n'y ait pas de blabla technique incompréhensible. C'est particulièrement important pour les gens qui veulent acheter une nouvelle machine.

Il y a quelque temps, une grande revue d'informatique a publié un article où il était expliqué qu'il fallait acheter des machines à bus PCI, sans préciser ce qu'est un bus PCI. Il a fallu attendre trois mois pour que cette revue explique ce qu'est un bus PCI.

Et qu'est-ce qu'un bus PCI ?

Un ordinateur est composé de plusieurs parties : un microprocesseur, de la mémoire, une carte graphique, des extensions, un disque dur, etc. Tout ce petit monde doit échanger des informations pour fonctionner.

Le système de transfert d'information s'appelle le bus, par analogie avec les bus des transports en communs. Il existe plusieurs types de bus. Le bus PCI est le meilleur, car c'est celui qui transfère les données le plus rapidement. Ne vous inquiétez pas si votre machine à un bus de type ISA, c'est largement suffisant pour la plupart des PC. Seuls les Pentiums ont vraiment besoin de bus PCI pour fonctionner à pleine puissance. ◆

3615 PCNOV
Besoin d'une info rapidement ?
Posez votre question sur le 3615 PCNOV

Des nouveautés pour tous les goûts

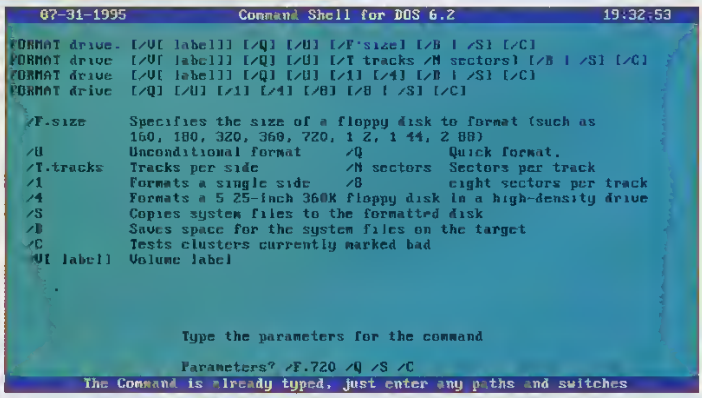
La caverne d'Ali Baba est ouverte au public...

Pour répondre à vos demandes, nous vous présentons dans ce numéro des logiciels variés qui devraient ravir un grand nombre d'entre-vous. Au menu : des petites démos, des compresseurs de fichiers, des utilitaires, etc.

BT Install

Nombreux sont ceux qui programment de bien belles applications sous Windows et qui en sont fiers. Cependant, ils oublient parfois l'utilisateur qui lui, va devoir préalablement installer l'application. Certains programment leur propre routine d'installation, d'autres préfèrent laisser cette tâche souvent fastidieuse à des utilitaires spécialisés, dont BT Install. Avec cet outil, vous allez pouvoir réaliser des programmes d'installation facilement, par l'intermédiaire d'un fichier script qui va indiquer à BT Install la marche à suivre.

Requiert Windows 3.1+



CommShell

Un shareware idéal pour les débutants sur PC. Il vous fournira des informations sur toutes les commandes du DOS et il vous permettra également de les lancer, en spécifiant les paramètres. Plus besoin d'apprendre les nombreuses instructions avec leur paramètres tout aussi nombreux. Il vous suffit simplement de lancer CommShell.

Les opérations se réalisent par le biais de menus déroulants qui laissent apparaître toutes les commandes du DOS (format, chkdsk, attrib...). Si vous êtes nouveau dans le monde du PC, dépêchez-vous d'acquérir ce logiciel, ce qui vous évitera d'avoir à ingurgiter l'indigeste manuel.

Yakuza

Amateurs de démos, réjouissez-vous. Courte mais sublime, cette intro fera des envieux. De nom-

breux effets sont au rendez-vous et les graphismes sont d'une beauté exceptionnelle. A ne manquer sous aucun prétexte.
Si vous n'êtes pas encore accros de démos, essayez celle-ci, vous ne le regretterez pas et vous découvrirez les capacités de votre machine.
Seul regret : l'absence de bande sonore...

Carte graphique VGA/SVGA conseillée

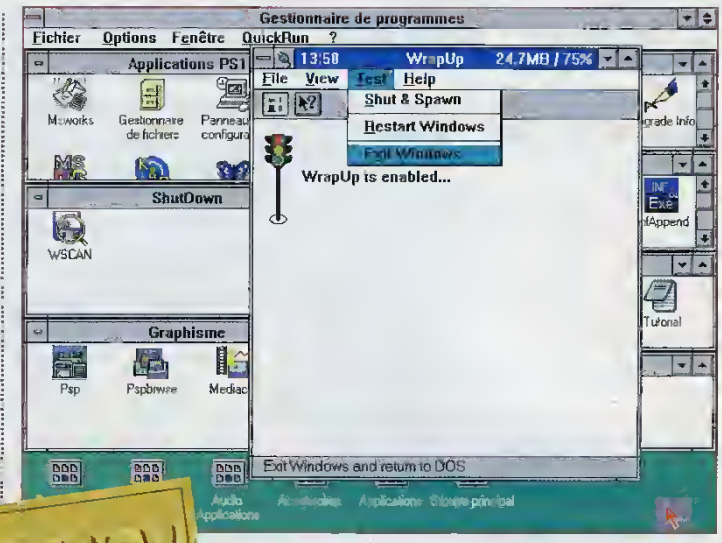
Busmatka

Encore une petite intro sympathique. Une réalisation finlandaise de qualité avec de beaux graphismes bien colorés. Visionnez-la, vraiment, vous ne serez pas déçus.

Carte graphique VGA/SVGA conseillée

Zoo

Bien que relativement ancien (il date de 1991), ce compresseur ne manquera pas de vous rendre d'innombrables services. Avec les nombreuses options disponibles, vous pourrez organiser vos backups en toute sécurité.
Plusieurs modes de compression sont disponibles et les fichiers d'une archive se déplacent et s'effacent aisément. Si vous êtes à l'étroit dans votre disque dur, passez le pas.



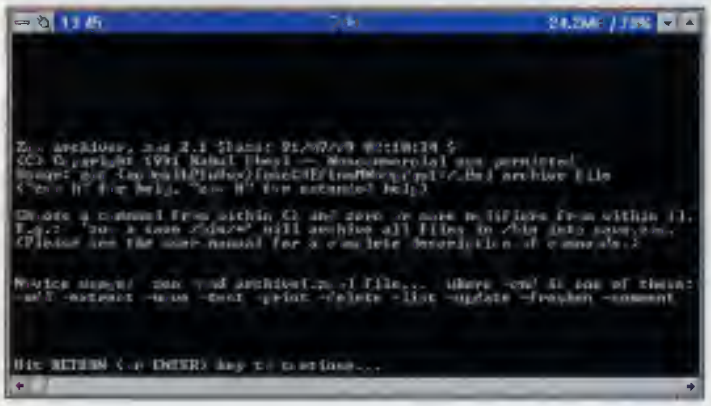
Wrap Up

Vous n'ignorez pas qu'en ouvrant Windows, des applications peuvent être déclenchées automatiquement.

Mais il n'en est pas de même lorsque vous quittez ce programme. Avec Wrap up, vous disposez de la faculté d'enjoindre à Windows de lancer un programme avant de quitter définitivement l'environnement Windows. Très avantageux lors d'un back-up ou d'un passage à l'anti-virus...
Si votre PC est doté de la fonction économie d'énergie, Wrap up déclenchera la sauvegarde sur cartouche, puis le mettra hors fonction. Tout seul, comme un grand !

ESP Tests

Vous pensez avoir des dons de télékinésie et vous voudriez en être sûr ? ESP Tests répondra à ces questions avec quelques tests simples.
En fait, il s'agira par exemple d'essayer de prévoir des tirages de caractères.
En fonction de l'importance des essais réussis, le programme vous indiquera si vous avez réellement des dons.
Après l'avoir maintes et maintes fois essayé, nous avons constaté



WANTED

Nous vous rappelons que vous pouvez nous envoyer vos créations pour qu'elles soient placées en téléchargement. Cependant, ne nous adressez pas des programmes dépassant une taille de 120 Ko (compactés) ou des fichiers de plus 250 Ko (non compactés). Nous attendons avec impatience vos utilitaires, jeux et éducatifs.

que le hasard ne semble pas vraiment influer sur les tests. Suspicieux s'abstenir.

UU decoder v3.0

Newsgroups et discussions axées sur des sujets très variés font partie des richesses d'Internet. Cependant, nombreux sont les apprentis cybersurfeurs qui, à défaut de posséder le décodeur adéquat, ne peuvent profiter des programmes et autres images largement diffusés. Avec UU Decoder, vous pourrez décoder ces fichiers pour les rendre utilisables. Vous découvrirez alors qu'Internet est une source prodigieuse de programmes en tous genres.

FlawTest - Ftest

Toujours à la mode, ces deux utilitaires vous permettront de déterminer si votre Pentium est buggé. Si vous pensez acquérir un Pentium d'occasion, leur utilisation est légitime.

Game Wizzard

L'immortalité est à votre portée. Bénéficier de 10 vies supplémentaires en jouant à Doom n'est plus que l'affaire de quelques minutes avec Game Wizzard.
Un vrai magicien du jeu qui fait de vous un joueur de haut niveau. Un peu compliqué à découvrir, mais le tutoriel intégré vous initiera rapidement et bientôt vous serez pour toujours le Maître du jeu.

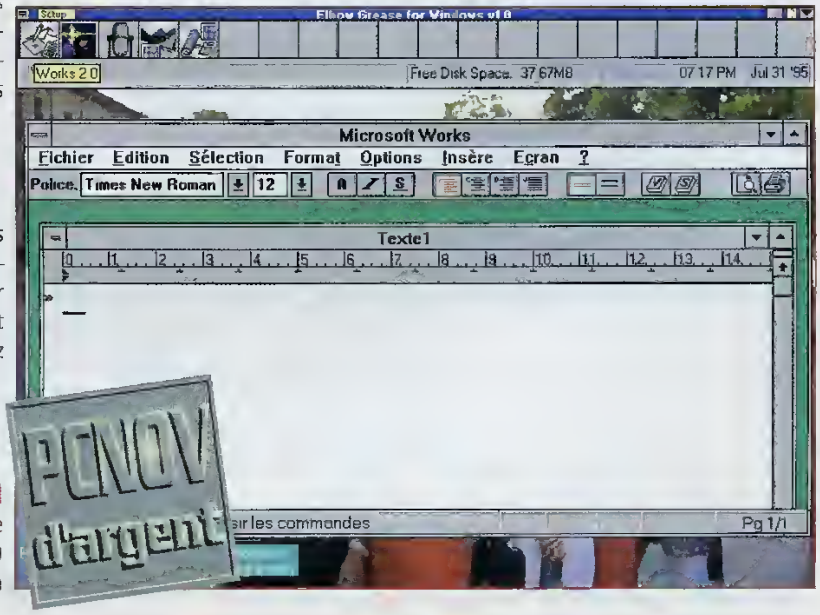
Elbow

Vous n'avez pas encore Windows 95 ? Qu'à cela ne tienne : avec Elbow, vous pourrez lancer une

Mini-guide de téléchargement

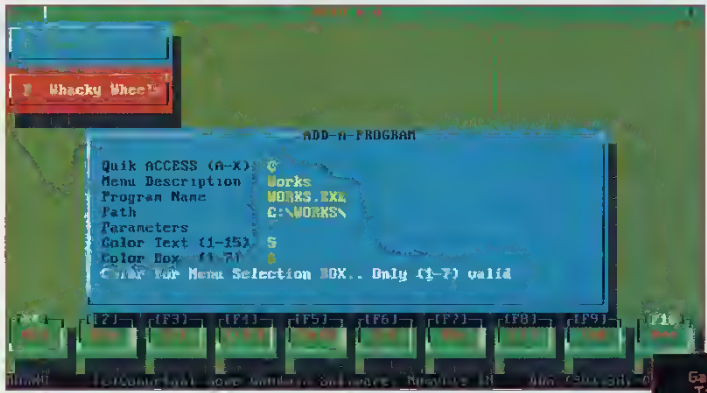
Assurez-vous tout d'abord de posséder :
- un minitel
- le logiciel de téléchargement TRANSITY
- un câble Minitel / PC

Raccordez votre minitel à votre PC par le biais du câble et installez TRANSITY sur votre disque dur.
Composez le 3615. Lorsque vous entendez la tonalité, appuyez sur la touche CONNEXION/FIN. Le service Télétel s'affiche, entrez alors la ligne suivante : PCNOV, puis Envoi. Sur le menu principal du serveur, sélectionnez le téléchargement PC. Sitôt trouvé le logiciel de votre choix, entrez son numéro, puis appuyez sur Envoi.
Sur votre PC, lancez alors TRANSITY puis la commande de téléchargement, en appuyant sur la touche (*) de votre minitel. Validez en tapant sur Envoi.



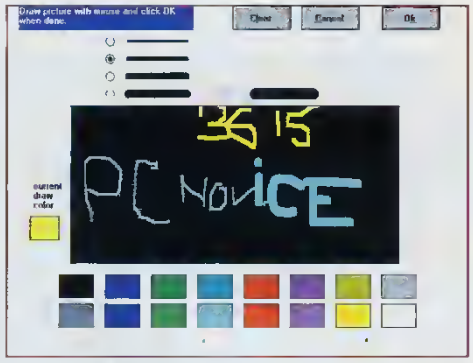
N'oubliez pas que la plupart des auteurs distribuent leurs œuvres selon le principe du Shareware. Afin de les encourager, ils demandent que leur soit versée une contribution, souvent modique. Ce faisant, vous recevrez une documentation sur papier et la version débridée du logiciel. En outre, vous serez régulièrement tenu au courant des dernières améliorations du programme et recevrez même, et ce gratuitement, les dernières versions.

application en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Ainsi, un clic vous suffit pour lancer votre traitement de texte Paintbrush. Pour ceux qui en voudraient un peu plus, l'auteur a eu l'excellente idée d'y adjoindre un petit jeu de morpion qui se joue contre l'ordinateur.
Voilà un excellent prétexte pour télécharger Elbow.
Nécessite Windows 3.0+



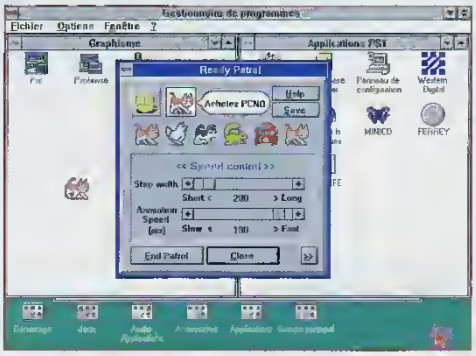
BMenu 1.1

Simplifiez-vous la vie et abandonnez modifications de l'Autoexec.bat et longues errances à travers votre disque dur.
Créez votre menu personnalisé et accélérez ainsi le lancement de vos applications. Simple d'emploi, BMenu 1.1 vous permettra d'accéder rapidement à vos applications.



Animal Patrol

A la limite entre économiseur d'écran et accessoire, ce petit programme vous permet de lancer des applications à partir d'une barre de menu s'appelant par un double-clic sur le bouton droit de la souris. En cliquant sur les animaux défilant sur l'écran, vous verrez s'afficher des messages. Tout ceci étant paramétrable, il devient facile de rendre Windows bien plus gai.
Requiert Windows 3.0+



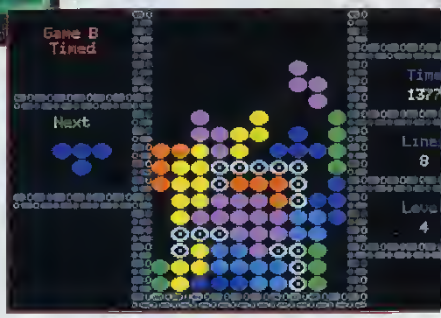
Back Drop

Voici l'ultime créateur de papiers peints et d'économiseurs d'écran pour Windows. Avec son logiciel de dessin intégré (non, ce n'est pas Corel Draw, rassurez-vous!), vous allez pouvoir "dessiner" votre économiseur d'écran.
En fait, les mouvements de la souris vont être enregistrés, puis restitués ensuite pour constituer votre économiseur d'écran personnalisé.
Nécessite VBRUN 300.DLL et Windows 3.1+

Tetris

Nostalgiques de Tetris, réjouissez-vous. Avec cette nouvelle version du jeu qui a fait le tour du monde, retrouvez les plaisirs d'un jeu hors du commun.
Emboîtez le pas et les formes et entraînez vos méninges. La réalisation est très soignée, avec notamment de nombreuses options qui mettront un peu plus de piment à la sauce. ◆

Sékine Coulibaly



Dialogue en direct ?

Rejoignez le 3615 PCNOV

Besoin d'une info rapidement ?

Posez votre question sur le 3615 PCNOV

Vous vous sentez abandonné devant votre PC ?

Ayez le réflexe 3615 PCNOV

Freewares et sharewares ?

Téléchargez les nouveautés sur le 3615 PCNOV

S'informer sur le monde de PC, questionner des spécialistes, télécharger les meilleures nouveautés, toutes ces possibilités se trouvent sur 3615 PCNOV, votre compagnon tous les jours.

3615 PC NOV Les bonnes adresses

Vous voulez en savoir plus ? Rien de plus simple. Consultez la liste des différents éditeurs ou organismes cités dans cette rubrique ainsi que leur contact sur le 3615 PCNOV, rubrique " Bonnes Adresses ".

3615 PCNOV

UNE OFFRE QUI REMBOURSE VOTRE ACHAT...

Vous avez investi dans PC NOVICE. Bravo !

PC Novice, un magazine pour progresser.

Dans chaque numéro de PC Novice vous trouverez des applications originales conçues pour vous apprendre à utiliser toutes les ressources de votre ordinateur. Grâce aux différents logiciels de la disquette, vous pourrez suivre pas à pas nos explications et mettre ainsi en pratique le contenu de la revue

PC Novice, un magazine pour se divertir.

Le sérieux des différentes rubriques de PC Novice ne nous fait pas oublier que tout travail mérite son pesant de divertissement. Pour votre distraction, PC Novice vous propose sur la disquette de la revue plusieurs jeux passionnants, sélectionnés avec soin.

PC Novice, un compagnon qui ne vous laisse pas tomber

Aujourd'hui, PC Novice vous fait une offre particulièrement intéressante.

Pendant 30 jours à partir de la mise en vente de ce numéro 31, soit jusqu'au 31 décembre 1995, nous vous offrons les nouveaux logiciels qui seront mis en téléchargement ce mois-ci, sur une disquette HD.

Pour la recevoir, remplissez le coupon figurant dans cette page et retournez-le accompagné d'un chèque de F 15 au titre de participation aux frais d'acheminement

La valeur des logiciels et fichiers figurant sur la disquette rembourse largement l'achat judicieux que vous avez fait en choisissant PC NOVICE 31

Bon de commande à compléter et à retourner sous enveloppe à

J.D. PRESS/PC NOVICE

105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois-Perret Cedex

☐ OUI je désire recevoir la disquette gratuite selon l'offre ci-dessus.
Je joins un chèque de F 15 à l'ordre de JD PRESS à titre de participation aux frais d'emballage et d'expédition

☐ M ☐ Mme Prénom

Adresse

Code postal Localité

Les Modems

Grâce au réseau téléphonique, l'ordinateur puise maintenant ses informations au-delà de votre disque dur, grâce à un périphérique appelé modem. Nous nous proposons de vous expliquer son fonctionnement ainsi que les différents types actuellement disponibles.

Qu'est-ce qu'un modem ?

Abréviation de MODulateur/DEModulateur Appareil qui permet de transmettre des **données** informatiques sur une ligne téléphonique Le modem sert à convertir des **données** numériques (0 et 1) sous forme de signal analogique et réciproquement La partie qui génère le signal téléphonique est le MODulateur Celle qui permet de faire l'inverse (téléphonique vers l'ordinateur) est le DEModulateur

Les composantes d'un modem

Un modem est composé principalement :

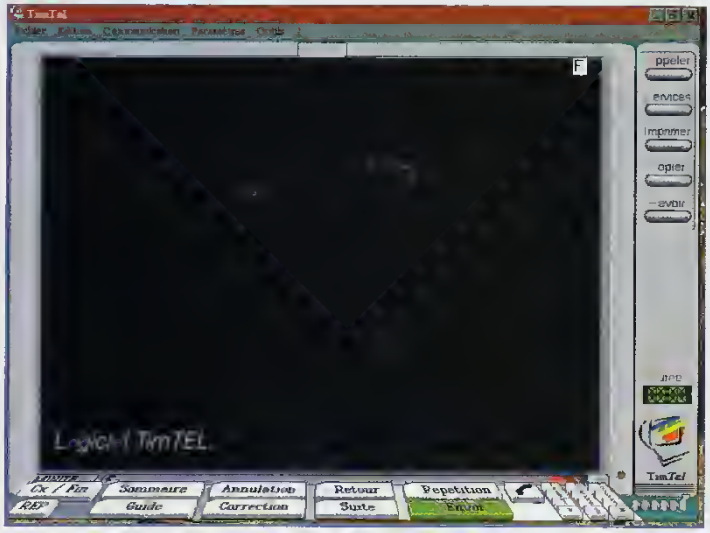
- d'un bloc de conversion des **données** Celui-ci est composé d'un DATA PUMP (pompe de **données**) qui gère les **données** pour les envoyer, d'un DAC (Digital-Analogic Converter), ou plus récemment d'un DSP (Digital Signal Processor), qui a pour mission de convertir les **information** numériques en analogiques
- d'une interface ligne pour réaliser la connexion au réseau téléphonique et interpréter les signaux téléphoniques Par exemple, c'est grâce à elle que l'on peut demander au modem de décrocher au bout de 3 sonneries - d'un circuit spécialisé pour se connecter au micro-ordinateur

LES MOTS ASSOCIÉS AU MODEM

MODEM :	modulateur/démodulateur. Appareil permettant à un ordinateur de transmettre des informations par téléphone
à appel et réponse	c'est le plus courant, puisqu'il permet aussi bien de répondre à un appel que d'en émettre.
à connexion directe	type de modem qui se branche directement dans une prise téléphonique. Il ne necessite pas de téléphone.
compatible Bell	modem qui opère en conformité avec les normes qui ont été gérées par AT&T.
intégré modem	qui est construit dans un ordinateur. La plupart du temps, les grands constructeurs (IBM, COMPAQ...) proposent de tels produits.
le nul	câble permettant la communication entre deux ordinateurs sans nécessiter de modem.
rappelant	type de modem qui répond à un appel en lui demandant d'émettre un code de reconnaissance afin qu'il le rappelle. Ce type de modem permet une sécurité accrue au niveau de l'accès distant, puisque le code permet de rappeler un seul et unique numéro.

Caractéristiques d'usage général Elles correspondent à des **AVIS** Ceux-ci sont mondiaux et sont marqués sur l'emballage du produit Citons les plus connus

V24	désigne l'avis de connexion entre un terminal et un équipement de communication. La vitesse est normalement limitée à 19200 bps.
V25	numérotation automatique. Indispensable si l'on veut que le modem numérote sans intervention de l'utilisateur.
V25bis	réponse automatique. Interprète les sonneries du téléphone et décroche automatiquement pour répondre à un appel.
V42	correction d'erreur identique au protocole MNP4.
V42bis	compression de données et correction d'erreur identique au protocole MNP5.
MNP1	correction d'erreur en mode asynchrone et half-duplex.
MNP2	correction d'erreur en mode asynchrone et full-duplex.
MNP3	correction d'erreur évoluée. Permet d'obtenir un gain de temps de transmission de l'ordre de 10%.
MNP4	semblable à MNP3, mais permet un gain maximum de 22%.
MNP5	correction d'erreur avec la capacité de compresser les données pendant la transmission. La transmission peut être améliorée de 400%.
MNP10	améliore la correction d'erreur et la compression de données, en adaptant l'envoi des informations en fonction de la qualité de la ligne.



Vitesses de communication

La fonction première d'un modem est de transférer des **données** ou de faire dialoguer des utilisateurs. Cette fonction s'est étendue ensuite à la consultation de bases de **données**, souvent dans le but de transférer des fichiers. De nos jours, ce type de transfert est géré par des logiciels permettant même de faire de la messagerie, remplaçant ainsi le courrier classique par un courrier électronique. Comme pour l'usage général des modems, il existe des **avis** pour les différentes vitesses des modems. Attention à la différence principale entre les **bauds** et les **bps** (voir glossaire). Vous constaterez que la vitesse est exprimée en **bps**.

AVIS	Vitesse	Description
V21	300 bps	N'est presque plus utilisé. Il permet toutefois de faire des échanges sécurisés à basse vitesse.
V22	1 200 bps	Transmission à basse vitesse.
V22bis	2 400 bps	C'est le minimum que l'on peut demander à un modem récent.
V23	1 200/75 bps	Utilisé uniquement lors d'accès au Minitel. L'émission est figée à 75 bps, alors que l'émission est à 1 200 bps.
V23R	75/1 200 bps	Fonctionne à l'inverse de l'avis précédent. Permet à un micro-ordinateur de faire office de serveur Minitel.
V27ter	4 800 bps	Sert au nouveau Minitel à moyenne vitesse et aux modems qui désirent faire aussi du fax groupe 3.
V29	9 600 bps	Evolution en vitesse de l'avis précédent.
V32	9 600 bps	Utilisé pour le transfert de fichiers à moyenne vitesse.
V32bis	14 400 bps	Evolution de l'avis précédent. C'est le plus commun de nos jours. Il permet de transmettre des documents à une vitesse supérieure à 1Ko/s. Il supporte sans problème les protocoles de correction d'erreur et de compression. Il nécessite un PC muni d'un processeur 486 ou sup.
V32ter	19 200 bps	Plus rapide que le V32bis, il présente cependant deux énormes défauts : il est peu répandu et les modems l'acceptant ne sont pas forcément compatibles.
V34 ou Vfast	28 800 bps ou 24 000 bps	C'est l'un des nouveaux standards de communication à haute vitesse. Il permet la correction d'erreurs, mais n'autorise pas la compression de données par le modem. Il est donc nécessaire de compresser les données avant la transmission, ce qui donne de meilleurs résultats.

La compression de données

Il faut savoir qu'il est inutile, pour gagner de la vitesse, de faire une double compression, logicielle et matérielle. En effet, lors d'une compression, les **données** sont codées et faire un deuxième codage sur le premier fait perdre plus de temps, puisqu'il est très difficile de compresser un code déjà compressé. A ce propos, voici un tableau qui présente les différentes compressions.

	Images	Texte
Origine	500 Ko	500 Ko
Sans compression	8 mn 20 s	8 mn 20
Compression matérielle	3 mn	4 mn 10
Compression LZH	1 mn 15 s	3 mn 20
Compression fractale	10 s	2 mn 30

Le modem/fax

Comme le **fax** est un moyen de communication de plus en plus répandu, certains modems intègrent maintenant les différents protocoles qui sont gérés par les versions de **fax** réparties, parmi 5 groupes.

Groupe 1 (années 60)	1 page en 6 minutes.
Groupe 2 (années 70)	1 page en 3 minutes.
Groupe 3	Norme standard. 9600 bps. 1 page entre 20 et 60
Groupe 3bis	Transmission en 1440
Groupe 4	Utilisés seulement en numérique (RNIS). 1 page entre 6 et 10 s

Le fax de Windows95.

Les applications utilisant des modems

Depuis la simple transmission de **données** via téléphone, les applications se sont multipliées. Nous ne les passerons pas toutes en revue, mais en voici les principales :

La télécopie sur PC doté d'un modem remplace votre **fax**,

Certains logiciels vous permettent d'appeler directement.

Quel modem choisir ?

Il existe principalement deux types de modem : les externes et les internes. Les premiers sont en général plus chers, mais ont l'avantage de pouvoir se connecter sur la plupart des ordinateurs, grâce à la prise série (vérifiez qu'il vous en reste une de disponible).

Reportez-vous à notre tableau ci-dessous pour mieux connaître le type de modem qu'il vous faut.

Matériel	Avantages	Inconvénients
Carte fax/modem	Encombrement nul. Pas de nouvelle interface série	Difficile à installer Est limité à un type d'ordinateur (lié au bus) Peut entraîner des conflits de fonctionnement. Aucun contrôle de fonctionnement par diodes.
Carte intelligente	Encombrement nul. Pas de nouvelle interface série. plus de souplesse dans le fonctionnement de la communication.	Encore plus difficile à paramétrer. Peu évolutive.
Coffret fax/modem	installation rapide et simple. Pas de conflit. Compatible avec tous les ordinateurs possédant une carte série.	Alimentation séparée. Encombrant. Nécessite parfois l'installation d'une deuxième prise série.
Boîtier intelligent	Procédure d'installation relativement simple. Fonctionnement complètement automatisé.	Encombrant.
Pocket fax/modem	installation rapide et simple. Autonome.	Ne possède pas toutes les fonctions des cartes ou boîtiers Fax/modem
Carte spécialisée	Adaptée aux portables. Installation rapide et simple.	Fonctions limitées. Peu évolutive.
Carte PCMCIA	Interchangeable et intégrée. Evolutive suivant modèle.	Interface ligne réseau externe

l'émulation minitel sur PC doté d'un modem remplace 'appareil Minitel,

les Bulletin Board Systems qui délivrent des logiciels ou des **information** de tous ordres,

la télémaintenance pour mieux intervenir à distance sur un ordinateur,

le répondeur vocal ou comment remplacer un boîtier-répondeur par son PC doté d'un modem,

Accéder à Internet, Compuserve ou MSN et à leurs différents services.

Ces applications sont assez complètes et elles sont de plus en plus accessibles au grand public

Certains, comme GOTO Informatique, proposent leur propre logiciel pour accéder à leur serveur Minitel. En revanche, certains sharewares sont encore difficiles à configurer.
Enfin, il est à noter que les produits vendus ont une documentation de plus en plus claire ◆

Roch Lombardon

Glossaire

Information, donnée : la différence entre ces deux termes est minime : les données deviennent une information pour le microprocesseur dans un contexte précis ou lorsqu'elle transmettent une connaissance.

Les ordinateurs prennent l'information sans s'inquiéter de sa représentation, tandis que la donnée fait partie d'un schéma prédéfini par l'ordinateur suivant le traitement à effectuer.

Méga-octet ou Mo : unité de valeur valant 1024 Ko. Un Ko (Kilo-octet) vaut 1024 octets et un octet vaut 8 bits. Le bit est la plus petite unité qui existe dans un micro-ordinateur. Il correspond soit à 1, soit à 0.

Périphériques : dispositifs reliés à l'ordinateur et qui sont contrôlés par leur propre système. Un clavier, un écran ou un disque dur sont des exemples de périphériques.

Conversion analogique-numérique : conversion d'un son en un fichier sonore. On découpe l'onde pour qu'elle soit traduite en chiffre.

Conversion numérique-analogique : opération inverse de l'analogique-numérique. Dans notre cas, la conversion serait d'un fichier sonore vers les hauts-parleurs.

Echantillonnage : processus réalisé par le DSP qui convertit une onde en données numériques en prélevant à intervalles réguliers l'amplitude du signal.

Fax : contraction de Fac Simile

Asynchrone : en mode asynchrone, chaque caractère transmis est précédé d'un bit de départ et d'un bit d'arrêt permettant au récepteur d'identifier les données. A cause de ces informations supplémentaires, les communications sont plus lentes (environ 20%) que celles synchrones.

Synchrone : les communications synchrones nécessitent un transfert cohérent et continu des données. Pour cela, les deux modems communiquants se synchronisent avant de faire un envoi. La synchronisation s'effectue surtout sur la fréquence et la durée d'envoi. Ce type de transfert n'est possible que si les matériels le permettent.

Half-duplex : c'est un type de transmission qui ne permet pas aux deux modems de dialoguer en même temps. On peut comparer ce mode de dialogue à une conversation échangée par talkie-walkie : il faut appuyer sur un bouton pour parler à son correspondant, seulement lorsque celui-ci a fini.

Full-duplex : dans ce cas, les données sont échangées dans les deux sens simultanément, comme pour une communication téléphonique.

BPS (Bits par seconde) : le nombre de bits par seconde correspond au taux de transfert des informations.

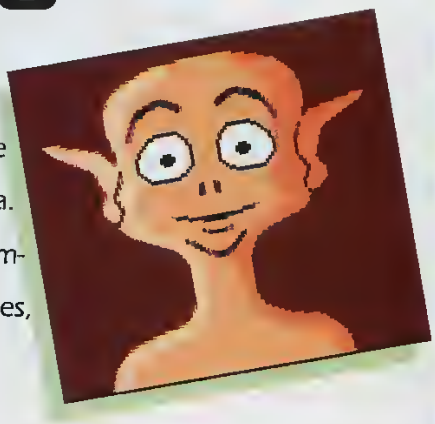
C'est la quantité de bits de données transmise chaque seconde. Il ne faut pas oublier qu'un caractère peut comporter 10 bits lors d'une communication asynchrone : 14 400 bps correspond donc à 1 440 caractères.

Bauds : c'est aussi une unité de mesure qui est le nombre de changements d'états du signal. Ainsi, un modem à 2 400 bauds change 2 400 fois d'états par seconde. Tous les modems haute vitesse ont une valeur en bauds inférieure à leur vitesse de transmission..

Avis : norme ayant trait aux télécommunications. Les avis ont valeur consultative, mais comme ils résultent d'un consensus international, ils ont donc valeur de standard et sont respectés dans le monde entier.

ADI ANGLAIS MULTIMEDIA 6ème

My ADI is rich !



Parler, enregistrer, délivrer de la musique, du son, de l'image animée, votre ordinateur peut faire tout cela. C'est aussi ce que ADI Anglais, programme d'accompagnement scolaire et nouvelle méthode de langues, sait faire brillamment et avec beaucoup d'humour.

Le concept ADI n'est pas un nouveau venu dans l'univers de la micro-informatique éducative. Depuis cinq ans environ, ce programme propose un accompagnement scolaire du CP à la troisième, constitué d'une partie fixe, l'environnement et d'une partie optionnelle, les applications, couvrant les principales matières scolaires : français, maths et langues. L'originalité de l'entreprise tient dans l'équilibre entre une forte incitation au travail de l'enfant et une récompense sous forme ludique. En premier lieu, un personnage sympathique nommé ADI, personnage chauve aux oreilles pointues, encourage et commente les résultats des exercices qu'effectue l'enfant. En second lieu, des jeux de grande qualité (Gobliiins, Inca, Lost in Time, etc.), déjà distribués par Coktel Vision, sont fournis gratuitement avec le programme. Ceux-ci ne seront accessibles qu'une fois un certain nombre de points marqués, autrement dit, pas avant que les exercices ne soient réussis.

UN BAIN DE LANGUE

Le parti pris de ce programme d'anglais, conformément aux recommandations de l'Education Nationale, est de fournir une immersion complète dans la langue et les mœurs britanniques. Dans cette méthode, on trouvera donc beaucoup d'exercices de compréhension orale dont les consignes, en voix off, sont données en anglais, plus environ une heure de vidéo interactive.

L'ensemble des exercices couvre la grande partie du programme officiel, avec 19 sous-chapitres regroupés eux-mêmes en 4 grands chapitres : le groupe nominal, le groupe verbal, les fonctions du langage et la phonétique.

ENGLISH SIT-COM

C'est la vidéo interactive, ô combien spectaculaire, qui est sans conteste la partie la plus novatrice du logiciel. Les quinze petits feuilletons de trois à cinq minutes qui racontent les heurs et malheurs de la Bird Family sont tout simplement parfaits. Les quatre comédiens anglais sont frais et sympathiques (ils ont vraiment l'air de bien s'amuser !), les scènes de la vie courante sont agréablement filmées et astucieusement montées, le son est d'excellente qualité, les scénarios fort amusants et les personnages, loin d'être de simples marionnettes, ont des caractères qui évoluent dans le temps.

DE NOMBREUX EXERCICES

Intervenant directement au cours des séquences (les comédiens s'arrêtent et posent des questions en anglais), l'enfant choisit une réponse parmi deux ou trois pour continuer l'histoire. Il peut également revoir une séquence entière et suivre sa transcription écrite.

FICHE TECHNIQUE

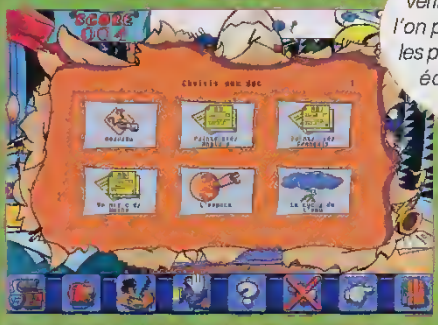
ADI Anglais Multimédia
6ème (CE2 à la 3ème)
Editeur : Coktel Vision
Interactive : [illegible]
[illegible]
Sit-Com [illegible]
[illegible]
Sound Blaster, Pro-Audio, [illegible]

Mieux, un petit laboratoire de langue permet d'écouter des textes, de s'enregistrer, de donner la réplique aux comédiens ou de réécouter les dialogues plus lentement. ADI Anglais Multimédia rassemble ainsi plus de 1 500 questions, une aide spécifique à chaque exercice, des commentaires en cas d'erreur, des règles de grammaire, bref, un accompagnement sérieux et efficace pour un apprentissage motivant et amusant. ◆

CONFIDENCES DE TOURNAGE
C'est dans une charmante maison du sud de la région parisienne que les six heures des "ADI anglais Multimédia" ont été tournées. "Nous tournons dans une ambiance chaleureuse, extrêmement agréable et sympathique", ont affirmé les quatre comédiens professionnels. De langue maternelle anglaise mais parfaitement bilingues, c'était la première fois qu'ils jouaient dans une production micro. Ils ont avoué se perdre un peu dans toutes les scènes de la famille Bird, les scènes étant bien plus nombreuses et plus variées qu'au cinéma ou au théâtre et techniquement plus difficiles. D'autres part, elles nécessitent une diction particulièrement détachée, des arrêts et des regards vers la caméra pour que le futur spectateur puisse intervenir après coup. Le réalisateur, Christian Mercier de Beaurouvre, malgré un découpage précis et quasi chirurgical des scènes, n'a pu empêcher quelques dépassements du temps de tournage, ce qui a nécessité pour un des acteurs des aller-retours éclairs Londres-Paris

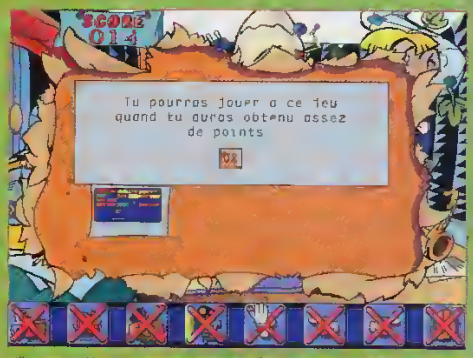
ADI vous accueille dans un environnement modifiable à loisir (couleur des murs ou du tapis, musique d'ambiance, forme du réveil ou de plante verte). Cliquez sur une partie du dessin déclenche une animation dans le style des dessins animés ravageurs de Tex Avery. Les icônes du bas de l'écran permettent respectivement de charger une application (français, maths, anglais, etc.), de jouer, d'accéder à des outils (bloc-notes, calculatrice, etc.), de consulter de la documentation (atlas, règles animées de français, de maths ou de l'application en cours). Le point d'interrogation appelle les fichiers d'aide qui sont à la fois sonores et écrits, les deux mains permettent de passer à la page suivante ou à la page précédente et enfin, la porte fait revenir un cran en arrière dans les différents choix d'un programme.

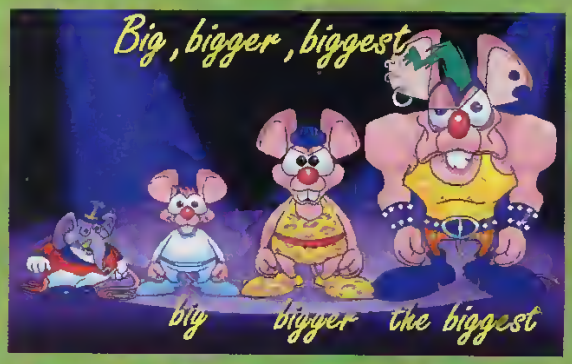
Les règles animées sont de véritables dessins animés que l'on peut aussi apercevoir dans les programmes des émissions éducatives de la cinquième chaîne



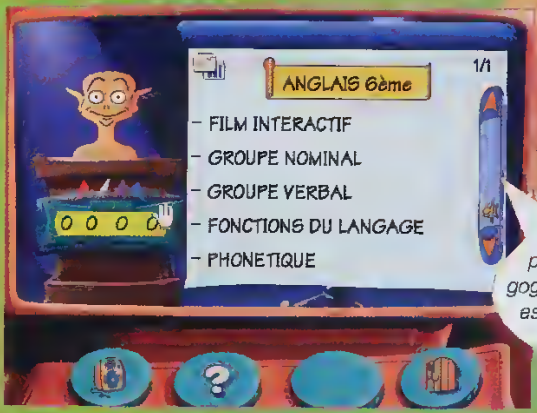
La première page de la documentation accessible à l'enfant

Cinq jeux extrêmement soignés sont disponibles dans cet environnement. Ils ne seront disponibles pour les enfants (ou les parents !) que lorsque ceux-ci auront marqué suffisamment de points dans les exercices



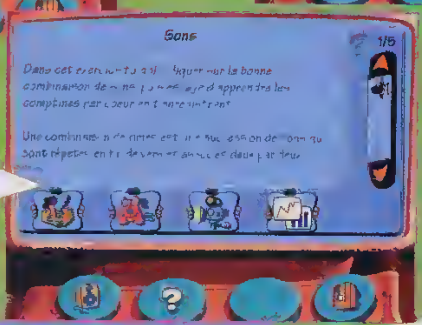


Les règles animées d'anglais sont parfaitement illustrées, leur durée (de 15 à 40 secondes) a été calculée pour être la plus efficace possible au niveau de la mémorisation



Dans cette application d'anglais, cinq chapitres ont été choisis par une équipe de pédagogues. Chaque chapitre, à l'exception du premier, est basé à la fois sur la lecture et l'écoute et possède une interface à quatre boutons très simplifiée

On choisit une réponse possible et on la valide en cliquant sur OK. Le haut-parleur permet de réécouter la séquence en anglais, le point d'interrogation permet d'accéder à l'aide en ligne et la "porte ouverte" fait sortir de l'exercice. Dans cet exercice, la bonne réponse est en vert, la mauvaise en rouge



En moyenne, une vingtai- d'exercices sont proposés par tres avec, en général, une série q questions par chapitre. Si on mence un exercice, on aura droit ne série différente avec cinq nouvelles questions.

Exemple : **Away** et **day** ou **tonight** et **light** ont les mêmes sons tandis que **weight** et **light** ont des sons différents. La voix doit dire les mots avec des sons bien distincts.

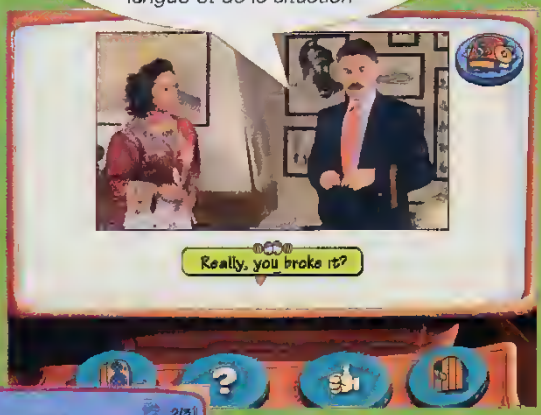
Vocabulaire : **to rhyme** = rimer

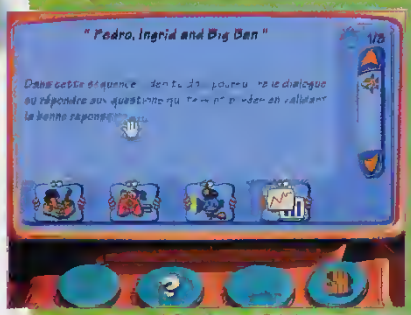
Clique sur audio et écoute attentivement.

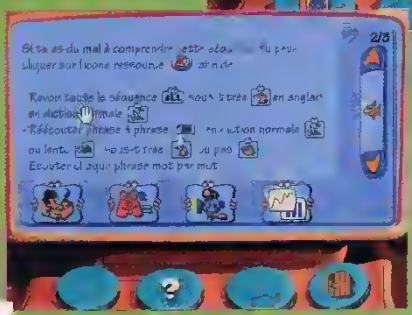
Un appel à l'aide, grâce à l'icône "?", renvoie à une succession d'écrans (5 dans l'exemple choisi) qui donnent tous les renseignements utiles et qui affichent les phrases qu'on avait entendues

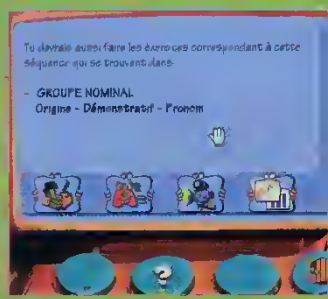
La partie la plus spectaculaire de ce programme est sans conteste le chapitre "film interactif" qui met en scène les tribulations de la famille Bird : le malicieux Steven, la blonde Shirley et leurs parents

Une scène est jouée, entièrement en anglais, puis les comédiens s'arrêtent et demandent à l'enfant de compléter avec une phrase. Une bonne réponse indique une bonne compréhension orale de la langue et de la situation



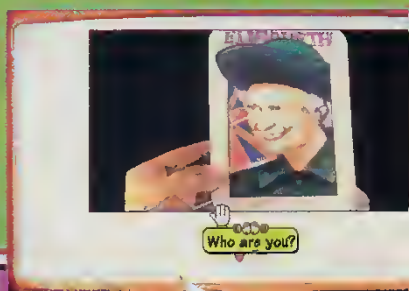


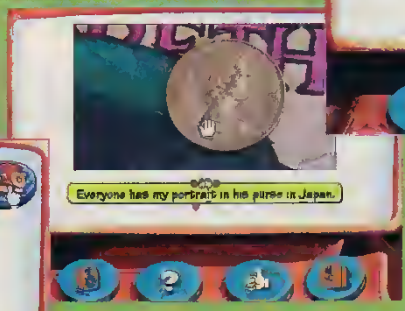




Un appel à l'aide dans la séquence interactive de Pedro, Ingrid et Big Ben vous renverra à ces trois écrans

Un dictionnaire avec les mots les plus courants est inclus dans le programme. Si un mot possède une définition, le curseur se change en livre





Une séquence particulièrement motivante est celle du "portrait nois", où l'enfant essaye de faire ner la reine Elisabeth aux comédie fois la séquence achevée, on revoir en entier avec ou sans la trac écrite. On peut même enregis sa voix à la place des comé- diens

Chaque fois qu'une mauvaise réponse est donnée, le professeur vient donner un conseil ou rappelle une règle comme celle de : "In English, toast is singular, even if there are many pieces of toast" (en anglais toast est au singulier même s'il y en a plusieurs).
L'évaluation se fait à la fois à chaque session et globalement, avec la possibilité d'éditer les résultats sur papier. The "happy" end

Glossaire

Accompagnement scolaire : traditionnellement, on tingue des programmes strictement scolaires s forme de cours et d'exercices et des programmes d compagnement qui ne sauraient remplacer des co ou des leçons structurées, mais qui permettent d'a à mettre en place ce que l'on sait.

Immersion : cela consiste à n'employer que la lan étrangère qu'on étudie. Pour les plus petits, une pa des consignes et de l'aide est en français.

Vidéo interactive : des comédiens sont filmés en si tion. A certains moments, la vidéo s'arrête et une qu tion est posée au spectateur.

Allez encore plus loin avec votre PC...

en vente chez votre marchand de journaux

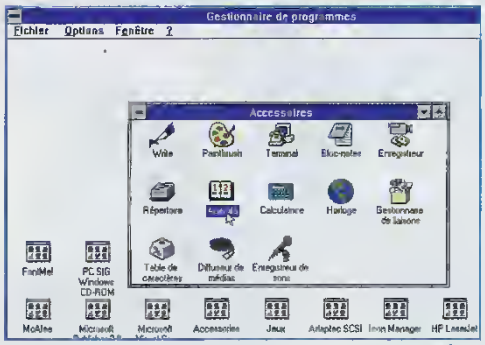
par correspondance à J.D. Press, 105 rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex

(49 F + 11 de participation aux frais de port, par numéro)

L'agenda de Windows

Gérez votre temps

Vous avez une vie trépidante ? Vous ratez régulièrement vos rencontres professionnelles ? Vos horaires changent sans cesse ? Vous notez vos rendez-vous sur de petits papiers que vous perdez régulièrement ? Une solution : utilisez un agenda informatique pour planifier vos activités et éviter les problèmes.



Pour exécuter l'agenda, passez par le Gestionnaire de Programmes, ouvrez le Groupe Accessoires et cliquez sur l'icône Agenda

Conscients des problèmes d'organisation que créent la vie de tous les jours, les concepteurs de Windows ont pensé à inclure un petit agenda dans leur interface graphique. Il existe d'autres produits plus performants, mais celui-ci présente l'avantage d'être simple d'utilisation et gratuit.

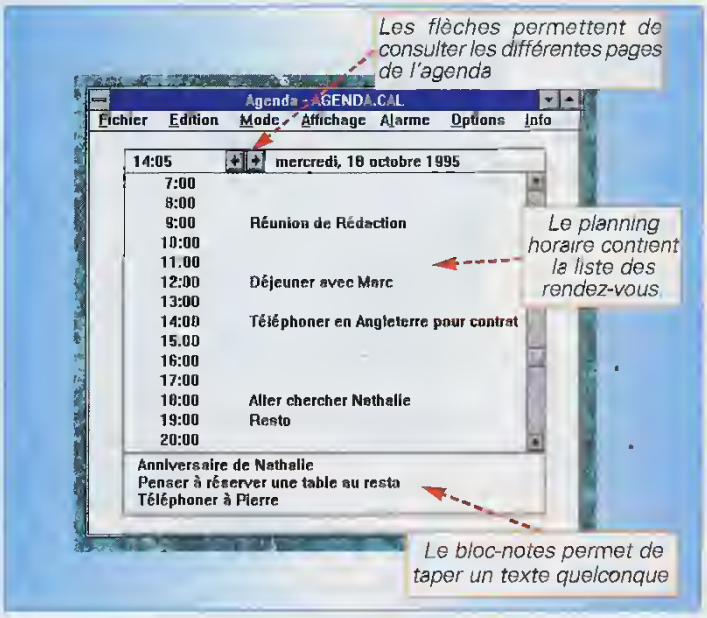
Utilisation de l'agenda

L'image "Structure de l'Agenda" vous montre à quoi ressemble le logiciel. Les deux points importants sont la liste horaire et le bloc-notes. La liste horaire permet de noter les rendez-vous, heure par heure. Le bloc-notes est conçu comme un pense-bête pour y noter, par exemple, des informations en tout genre telles que celles qui jalonnent votre vie sociale : date d'un anniversaire ou penser à appeler belle-maman.

Pour associer un texte à une heure, il suffit de cliquer sur l'heure correspondante. Un curseur clignotant apparaît à droite.

Tapez alors votre texte. Celui-ci peut avoir une taille quelconque. Mais attention : la largeur de la fenêtre d'affichage de l'agenda étant fixe, seuls les 37 premiers caractères sont affichés.

Au démarrage, le logiciel affiche automatiquement la feuille qui correspond à la date du jour d'utilisation. Pour changer de jour, utiliser les petites flèches placées à côté de la date. Chaque pression fait avancer ou reculer la date d'un



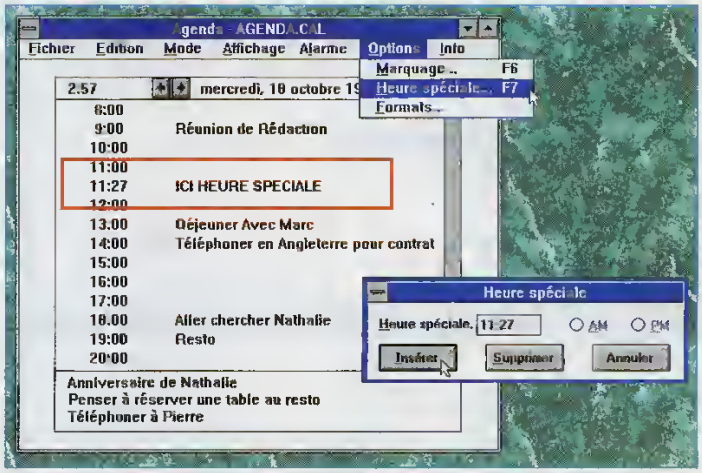
Structure de l'agenda.

jour. C'est exactement la même chose lorsque vous tournez les pages de votre agenda traditionnel.

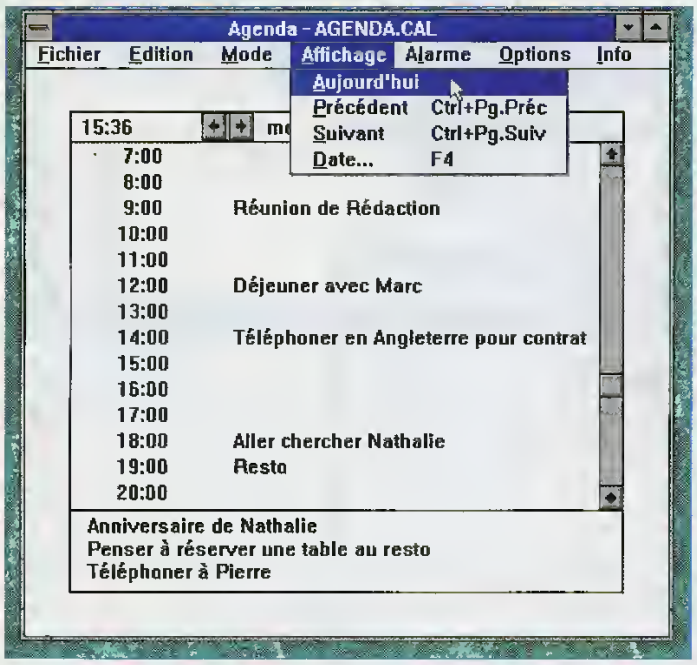
Vous pouvez maintenant utiliser le logiciel pour noter vos rendez-vous professionnels, les anniversaires de vos relations, la date de visite de vos amis étrangers, etc. Le bloc-notes placé en fin de page est, ainsi qu'il a été dit plus haut, un véritable pense-main (pourquoi dit-on pense-bête au fait ?).

Le cerveau humain a la fâcheuse manie d'oublier certaines informations, telles qu'une visite chez le dentiste, le paiement du tiers provisionnel, l'écriture d'une lettre à la belle-mère, l'entretien du jardin, etc. Grâce au bloc-notes informatique, plus d'oubli ! De plus, les fichiers informatiques, selon les constructeurs de PC, se perdent moins facilement que les post-it. Cependant, il est toujours possible d'oublier d'écrire une information dans le bloc-notes !

Les fonctions du menu "Affichage" permettent de se déplacer sur l'agenda. La fonction "Aujourd'hui" affiche automatiquement la page du jour courant. Avec les fonctions "Précédent" et "Suivant", il est possible de se déplacer d'une page. Elles remplissent les mêmes fonctions que les petites flèches situées à côté de la date, mais elles sont moins pratiques à l'emploi. La fonction "Date..." peut être très utile car elle autorise l'affichage direct d'une date quelconque. Ce qui s'avère fort utile lorsque votre agenda compte beaucoup de pages : nul besoin de les feuilleter toutes pour arriver à la bonne date.



Insertion d'une heure supplémentaire dans le planning horaire



Positionnement de l'agenda sur le jour courant

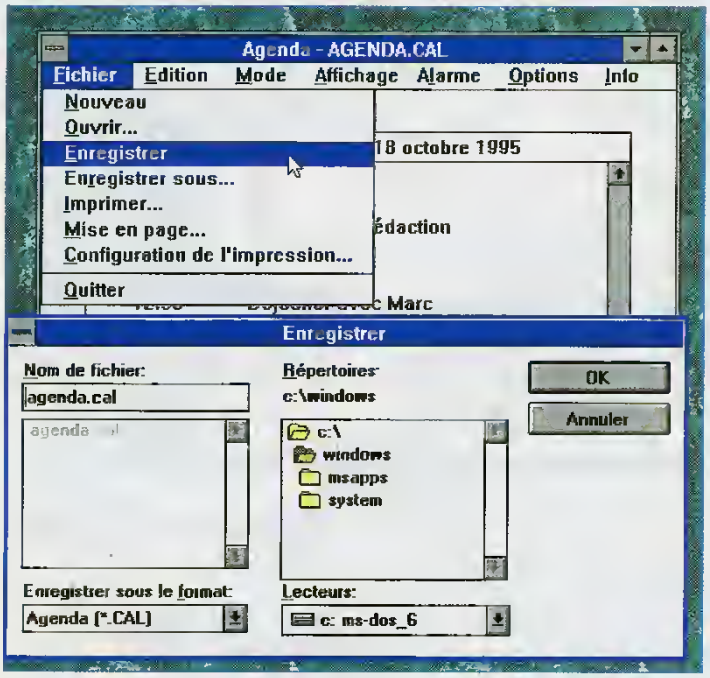
Insertion d'une heure particulière

Par défaut, l'agenda affiche le planning heure par heure, ce qui est gênant si vous désirez, par exemple, noter l'écoute d'une émission de radio à 11h27.

Le logiciel permet d'insérer une heure donnée dans le planning horaire : ouvrez le menu "Options" et sélectionnez la fonction "Heure spéciale...". Le programme affiche alors une boîte de dialogue dans laquelle l'utilisateur peut entrer la nouvelle heure. Cliquez ensuite sur le bouton "Insérer" pour valider la modification du planning horaire.

Sauvegarde de l'agenda sur disque

Rien n'est plus frustrant que d'entrer des informations dans un programme et de s'apercevoir par la suite qu'elles n'ont pas été conservées. Ce n'est pas parce qu'une information est présente dans un programme qu'elle est enregistrée de manière permanente ! La mémoire de l'ordinateur est fugitive



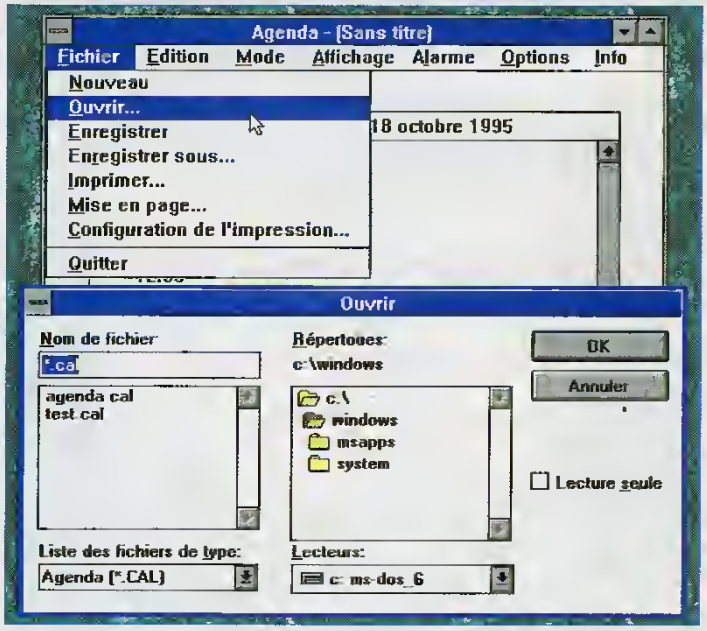
Sauvegarde de l'agenda sur le disque dur

et s'efface quand l'utilisateur change de programme ou éteint la machine. IL FAUT TOUJOURS SAUVER LES FICHIERS SUR DISQUE! Seules les informations sauvées sur le disque dur sont stockées de manière permanente. Pour effectuer cette opération vitale, ouvrez le menu "Fichier" et sélectionnez la fonction "Enregistrer". L'agenda affiche alors un sélecteur de fichier et vous demande le nom à utiliser. Vous pouvez voir sur les images accompagnant cet article que nous avons nommé notre fichier AGENDA. Le logiciel rajoute automatiquement les lettres CAL au nom du fichier. Ces trois caractères ont une fonction d'identification qui aide le PC à reconnaître la nature du fichier. De la sorte, il sait que tous les fichiers se terminant par CAL sont des agendas. L'agenda ne demande le nom du fichier que lors de la première sauvegarde. Par la suite, chaque fois que vous utilisez la fonction "Enregistrer", il écrit le fichier sur disque sans poser de question, ce qui facilite l'utilisation du logiciel. Si vous voulez sauver votre agenda sous un nouveau nom, utilisez la fonction "Enregistrer sous ..." qui crée un nouveau fichier.

N'hésitez pas à sauver régulièrement le fichier lors de la saisie de l'agenda.
Rien n'est plus agaçant que de passer plusieurs dizaines de minutes à taper des informations et les perdre à la suite d'une fausse manoeuvre ou d'un oubli.
C'est pourquoi il est bon de prendre l'habitude de sauver vos fichiers toutes les deux ou trois minutes.

Chargement d'un agenda

Lors du lancement du programme, l'agenda ne contient aucune information. Une page vide, correspondant à la date du jour s'affiche.
Pour utiliser votre agenda, chargez en mémoire le fichier en ouvrant le menu "Fichier", puis en sélectionnant la fonction "Ouvrir... ". L'écran affiche alors un sélecteur de fichier et il ne vous reste plus qu'à double-cliquer sur le nom du fichier désiré. Dans notre exemple, ce fichier porte le nom de AGENDA.CAL.

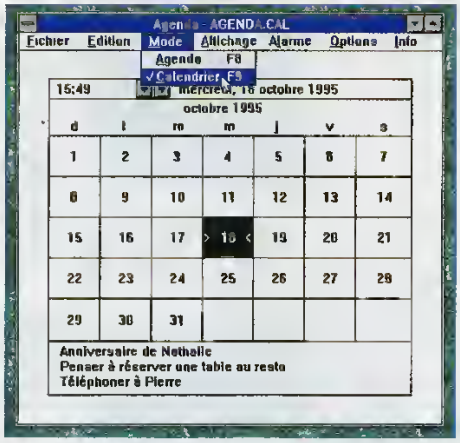


Chargement d'un agenda à partir du disque

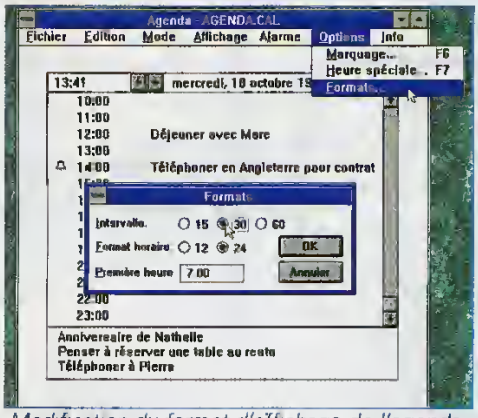
Si vous avez déjà l'habitude des programmes Windows, vous savez certainement que la sauvegarde et le chargement des fichiers se font de la même manière avec la plupart des logiciels. Cette standardisation a été voulue par les concepteurs de Windows pour faciliter l'utilisation des logiciels par tout un chacun.

Les options d'affichage

Vous faites peut-être partie de ces gens qui planifient leurs horaires par _ heure ou qui préfèrent dire "il est 1 heure" plutôt que "il est 13 heures". Si c'est votre cas, vous serez heureux d'apprendre que l'agenda possède une fonction de configuration permettant de paramétrer l'affichage à votre goût. Pour l'utiliser, ouvrez le menu "Options" et sélectionnez la fonction "Formats... ". Le logiciel affiche alors une petite fenêtre de configuration. Il est possible de régler l'intervalle de temps de l'agenda heure par heure, demi-heure par demi-heure et même quart d'heure par quart d'heure. Le format horaire est réglable sur 12 heures ou 24 heures. Il est également possible d'indiquer au logiciel l'heure qu'il doit afficher en haut de la fenêtre. Si vous vous levez tous les jours à 10 heures du matin, il est inutile que l'affichage du planning horaire commence à 6 heures.



Activation du mode "calendrier"



Modification du format d'affichage de l'agenda

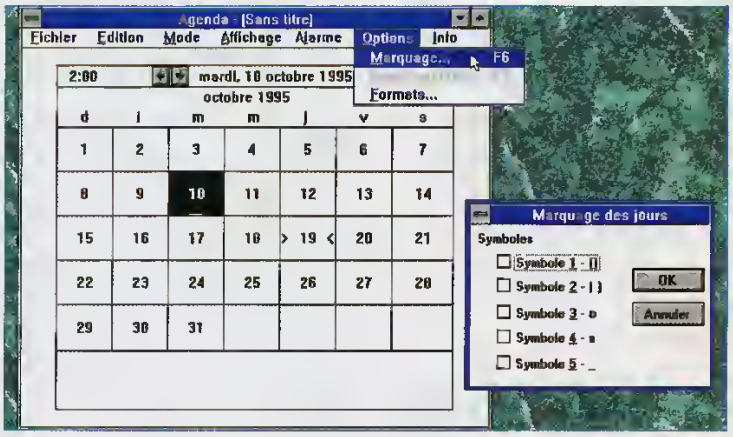
Le mode calendrier

Le logiciel peut fonctionner en mode calendrier. Pour cela, ouvrez le menu "Mode" et sélectionnez la fonction "Calendrier". Dans ce mode, le programme affiche votre agenda mois par mois. Le planning horaire disparaît, mais le bloc-notes est toujours visible. Pour afficher le bloc-notes d'un jour, sélectionnez sur la date correspondante. Elle apparaît alors en vidéo inverse et le bloc-notes est affiché sous le calendrier. Pour se déplacer dans le calendrier, utilisez les flèches du clavier ou cliquez sur une date. Dans le mode calendrier, les petites flèches placées à côté de la date changent de fonction. Elles servent maintenant à changer le mois du calendrier. Il suffit de quelques clics pour explorer plusieurs mois de planning. Par exemple, cela peut être utile pour savoir si le 25 Janvier 1996 sera un lundi ou un dimanche (en fait, c'est un jeudi !).

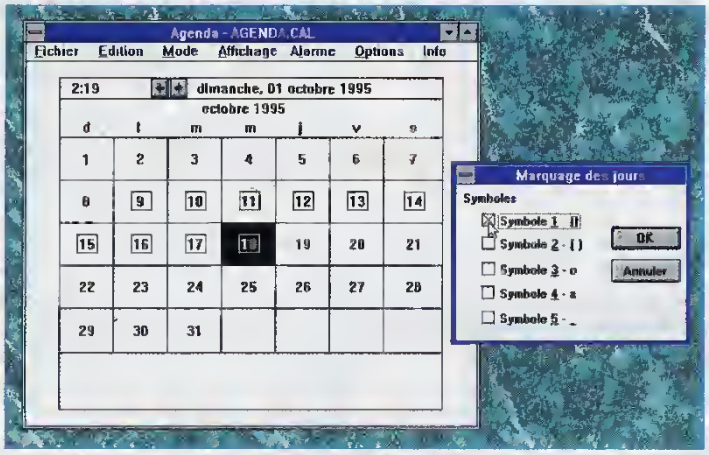
Marquage du calendrier

En règle générale, les calendriers sont couverts de graffitis : dates d'anniversaire, départs en vacances, dates limites pour un projet, etc. Il serait dommage que le calendrier informatique ne puisse en faire autant.

C'est pourquoi les concepteurs de notre agenda ont prévu un système de marquage des dates. Il ne permet pas de griffonner un texte sur une date, mais de placer un symbole à côté d'une date. Il existe 5 symboles.



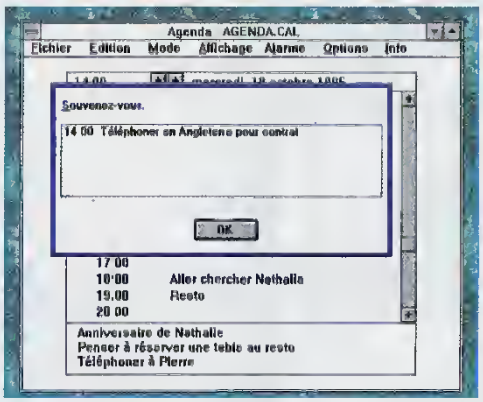
Comment placer une marque sur une date.



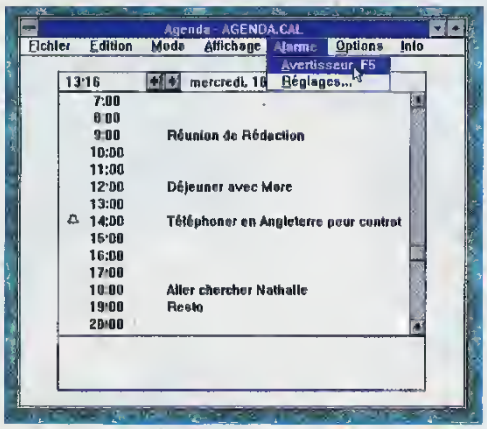
Un exemple où 10 dates ont été mises en évidence par un symbole bien visible

Pour placer une marque sur une date, cliquez sur la date pour la sélectionner, ouvrez le menu "Options" et activez la fonction "Marquage ..." L'agenda affiche alors une petite fenêtre qui permet de sélectionner le type de marquage. Pour choisir un symbole, cliquez dans la petite case correspondant au symbole, puis cliquez sur le bouton "OK".

Il y a 5 symboles, mais seul le symbole [] donne de bons résultats. Les autres ne sont pas assez visibles. Vous pouvez l'utiliser pour indiquer les dates les plus importantes et signaler les dates secondaires par un autre symbole. Par exemple, vous pouvez indiquer les dates d'anniversaire par un petit cercle (symbole 3). Il est possible de superposer plusieurs symboles sur la même date. N'abusez pas de cette fonction car l'affichage devient rapidement illisible. Pour retirer un marquage d'une date, sélectionnez le jour en cliquant dessus, ouvrez le menu "Options" et activez la fonction "Marquage ..." Le logiciel affiche alors la liste des symboles de la fenêtre. Pour désactiver un symbole actif, cliquez sur la case placée à côté du nom du symbole.



Lorsque l'alarme se déclenche, le logiciel affiche le message associé



Activation d'une alarme.

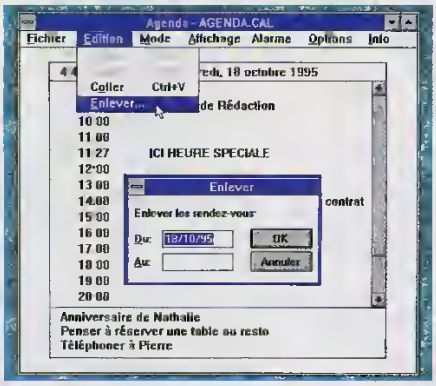
Fixer une alarme

Une option intéressante du logiciel est la possibilité de fixer une alarme. Supposons que vous deviez téléphoner à quelqu'un à une heure précise. Plutôt que de regarder l'horloge toutes les dix minutes, il est préférable d'indiquer au PC qu'il doit émettre un signal à une heure donnée. L'agenda permet de fixer une alarme à une heure donnée. Pour cela, sélectionnez l'heure en cliquant dessus, ouvrez le menu "Alarme" et activez la fonction "Avertisseur". Le logiciel affiche alors une petite horloge à gauche de l'heure pour symboliser la présence d'une alarme.

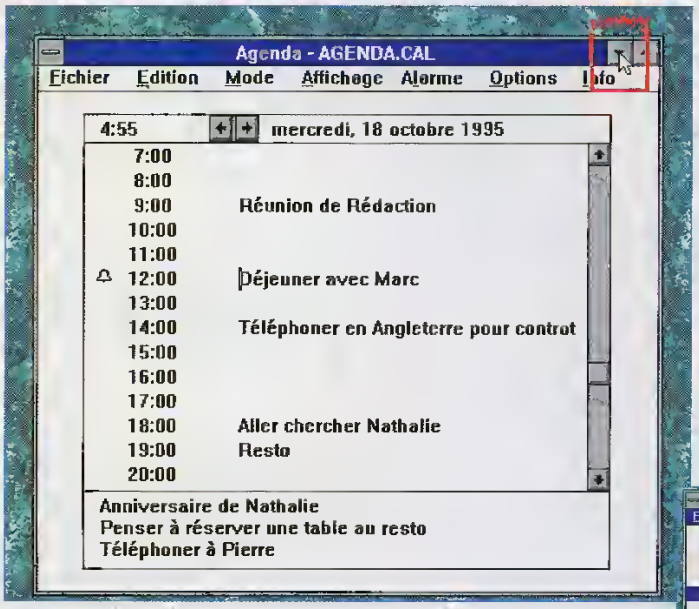
Lorsque c'est l'heure de l'alarme, l'agenda émet un signal sonore et affiche le texte associé à l'heure, mais pour cela, le programme agenda doit être actif. Si vous fixez une alarme et que vous quittez le logiciel, l'alarme ne pourra plus se déclencher, ce qui est logique, puisque c'est le programme qui contrôle l'alarme.

Cela ne pose pas de problèmes, puisque Windows est capable d'exécuter plusieurs programmes en même temps. La seule chose gênante est la présence de la fenêtre de l'agenda. Il est possible de la faire disparaître en cliquant sur la fonction d'iconification. Le programme apparaît alors sur l'écran sous la forme d'une petite icône. Lorsque l'alarme se déclenche, le PC émet un signal sonore, mais n'affiche pas de message. En revanche, l'icône de l'agenda se met à clignoter. Pour obtenir le message de l'alarme, cliquez sur l'icône. Il est cependant dommage que

l'agenda ne puisse afficher un message directement sur l'écran quand il est présent sous la forme d'une icône. Lorsque le signal sonore retentit, l'utilisateur doit aller consulter l'agenda pour lire le message correspondant. Attention la numérotation des images n'est pas linéaire ici.



Impression d'une partie de l'agenda



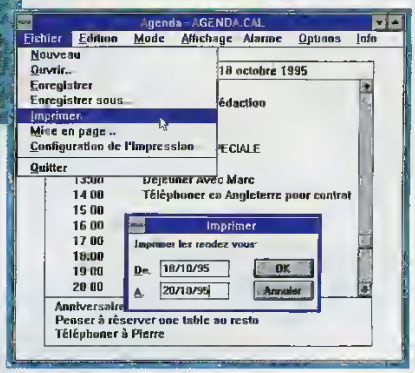
Exemple où plusieurs programmes sont représentés par des icônes en bas de l'écran. Pour en faire de même sur l'agenda, cliquez sur le bouton entouré d'un cadre rouge.

Impression de l'agenda

A moins d'être un fanatique des ordinateurs portables, vous ne pouvez transporter votre agenda informatique partout, comme c'est le cas avec un agenda papier. Avec l'agenda, vous avez cependant la possibilité d'imprimer une ou plusieurs pages. Pour cela, ouvrez le menu "Fichier" et sélectionnez la fonction "Imprimer...". Le logiciel affiche alors une petite fenêtre et vous demande de préciser les dates devant être imprimés. Une fois les dates définies, appuyez sur le bouton "OK" pour lancer l'impression.

Effacement de plusieurs rendez-vous

Les pages de l'agenda peuvent être effacées à la main, ce qui est long et casse-pied. Par bonheur, le logiciel est doté d'une fonction d'effacement automatique. Pour l'utiliser, ouvrez le menu "Edition" et sélectionnez la fonction "Enlever...". Une petite fenêtre s'affiche. Il ne vous reste plus qu'à définir les deux dates entre lesquelles l'effacement doit s'effectuer, puis cliquez sur le bouton "OK". Mais attention, il n'est pas possible de revenir en arrière ! Réfléchissez toujours avant de détruire définitivement une information. ◆



Effacement d'une partie de l'agenda

Glossaire

Vidéo inverse : En général, les textes sont affichés en noir sur fond blanc. Lorsqu'il y a lieu de mettre un élément en évidence, l'ordinateur peut l'afficher en vidéo inverse, c'est-à-dire que les couleurs d'affichage sont inversées. C'est une technique qui est généralement utilisée pour signaler que l'utilisateur vient de sélectionner un texte ou un objet graphique.

Double-cliquer : Certaines opérations ne se font que lorsque l'utilisateur clique deux fois très rapidement sur un objet. On appelle cela double-cliquer. Les personnes non familiarisées avec les souris ont généralement du mal à cliquer deux fois de suite très vite. C'est un réflexe indispensable qui s'acquiert rapidement avec un peu de pratique.

Iconification : On emploie ce barbarisme en disant qu'un programme est iconifié lorsqu'il apparaît uniquement sous la forme d'une icône placée le plus souvent en bas de l'écran. Cela permet de gagner de la place sur l'écran. Pour réafficher le programme, il suffit de double-cliquer sur l'icône.

n°1
Les vrais problèmes des débutants
Maîtrisez le MS-DOS
Qu'est-ce qu'un virus ?

DISQUETTE
Land virus Scan & Clean.
VSHIELD, un vrai chien de garde
23 jeux pour Windows.

n°2 EPUISE

n°3 EPUISE

n°4
Initiation à la programmation
Les jeux de rôles sur micro
Les standards graphiques

DISQUETTE
STEREO SHELL gestionnaire de fichiers
Des jeux, des images et des sons.

n°5 EPUISE

n°6
La Musique Assistée par Ordinateur
La mémoire sous Windows.
Les règles de base du traitement de textes
Comprendre le CONFIG SYS et l'AUTOEXEC.BAT
EDIT, le mini traitement de textes

DISQUETTE
SVGA pour visualiser vos images
Images de synthèse
Emulateur Minitel pour Windows.
VIRGULE, un outil pour vos lettres

n°7
Les cartes son pour PC
Les formats d'images
Les polices de caractères sous Windows

DISQUETTE
Un visualiseur sous DOS
Des animations, des fontes, des cliparts
Des jeux dont DaD

n°8
Le groupe accessoires pour Windows
Les images de synthèse.
Les attributs de fichiers avec DOS6
Les commande RD, MD, TREE, CD .

DISQUETTE
Affichez vos images GIF.
Modifiez le curseur de votre souris
Des images, des jeux et des polices de caractères.

n°9
A la découverte de Norton Utilities V7.0
Programmez en langa machine
Images de synthèse
"Bootez" à la carte.

DISQUETTE
Des utilitaires pour Windows.
Des jeux, des cliparts
TEASER

n°10
GEMULATOR, un ST dans votre PC !
Le presse papier de Windows
Initiation à l'assembleu
Faites le ménage dans vos données

Un de ces numéros vou

n°17
Zooms et fractales
Sécurisez vos données.
Les bugs sur PC
WRITE : Mieux qu'une machine à écrire.
POV . Votre première image de synthèse

DISQUETTE
Un opéra rock sous Windows.
Logiciel de morphing
Des images pour vos musiques.
Des jeux

n°18
Initiation à l'assembleur
Les cadres de Visual Basic
WRITE, suite et fin.
Le CD-Rom et le multimédia
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
Utilitaire pour abréger la frappe au clavier.
"Checkez" votre ordinateur.
Des jeux.

n°19
La programmation événementielle avec Visual Basic
Les maths en assembleur.
Gestionnaire de programme de Windows
Gérez la mémoire haute.
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
Anatomie du corps humain.
Capteur d'écran
Correcteur anglais
Des jeux

n°20
Le graphisme avec Qbasic
Organisez vos programmes avec Visual Basic.
Les anti virus et le DOS
L'enregistreur de Windows.
Installez une carte dans votre PC
Initiation au multimédia.
Initiation à la création d'images de synthèse

DISQUETTE
Une tonne de jeux pour votre PC

n°21
Les événements & Visual Basic
Comment accélérer votre disque dur
WIN.INI, initialisez Windows
Les CD photos en action
Initiation à la création d'images de synthèse.

DISQUETTE
La chasse aux fichiers
Une carte du ciel
Des icônes animées.
Des jeux

n°22
Gestion de son avec Visual Basic
Qbasic et les fichiers
Les fichiers d'initialisation de Windows
RAMDRIVE, un disque virtuel
La norme MIDI
Installez un second lecteur de disquettes

DISQUETTE
Un traitement de texte
Créez vos paysages en relief
Un gestionnaire sous DOS
Des dessins vectoriels
Des jeux

n°23
Les fichiers binaires, di ou séquentiels avec Q
Les astuces pour manipuler les images a Visual Basic.
Les subtilités de DOSKE
A la découverte l'Audio et le Midi

DISQUETTE
Une horloge nouvelle génération.
Un pense bête
Des outils pour votre modem
Des jeux.

n°24
Créez vos images BitM
Programmez un jeu avec Qbasic.
Utilisez les fonctions graphiques avec Visual
Faire des copies avec MS-DOS.

DISQUETTE
13 Midifiles
Des modules sonores
Affichez vos images.
Des jeux.
Un player pour DOS

n°11

Initiation au multimédia
L'art du partage sous Windows (OLE)
Initiation à l'assembleur.
Images de synthèse0

DISQUETTE
Une image de synthèse
Un traducteur de langue anglaise
Jaugez votre configuration
Une carte de France
Des jeux

n°12

Le panneau de configuration de Windows
Initiation à l'assembleur
Images fractales.
UNFORMAT et UNDELETE sous DOS

DISQUETTE
Une trousse anti virus
Un visioneur multimédia
Ecrivez vos partitions musicales.
Des jeux

n°13

Le panneau de configuration de Windows
Initiation à l'assembleur
Apprendre le Basic.
UNDELETE pour Windows

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran.
L'écriture pour les moins de 8 ans
Faîtes vos cocktails
Des jeux

n°14

Organisez la mémoire de votre PC.
L'impression sous Windows
Les propriétés du Visual Basic
Initiation à l'assembleur.
Compressez vos données

DISQUETTE
Des économiseurs d'écran psychédéliques
Embellissez vos CD-Rom.
Des jeux

n°15

Les fichiers PIF de Windows
Apprendre le Basic
Les commandes et boutons de Visual Basic.
Initiation à l'assembleur

DISQUETTE
Visualisez vos icônes.
Un clone du célèbre Scrabble
Des jeux pour DOS et Windows.

n°16

EPUISE

LES HORS SÉRIES

n°1

Pour bien débuter avec votre PC

n°2

Découvrez le monde des logiciels éducatifs

n°3

201 astuces pour votre PC

n°4

Le multimédia, l'informatique du futur

n°5

Entrez dans le monde de la communication

manque ?

DISQUETTE
Un dictionnaire informatique
Accédez au panneau de configuration.
Changez aléatoirement d'écran de fond de Windows
Des économiseurs d'écran

n°25

Apprenez à gérer votre discothèque.
Votre Premier contact avec MS-DOS et Windows.
Votre PC, comment ça marche ?

DISQUETTE
Un dictionnaire pour reconnaître et combattre les virus.
Un gestionnaire de base de données
Des jeux et des images.

n°26

Comment utiliser les répertoires de votre disque.
Déplacez et changez les icônes de Windows.
Calculez le remboursement d'un prêt.
Dessinez vos cartes postales.

DISQUETTE
Un tableur
Vérifiez si votre Pentium est bogué.
Des jeux.

n°27

DISQUETTE
Les disques durs, comment ça marche ?
Les répertoires DOS et Windows
Créez une disquette AutoBoot
Mettez de l'ordre sur votre bureau Windows
Créez vos propres icônes.

n°28

Utilisez les archives votre CV Multimédia
Créez votre jeu d'aventure

DISQUETTE
Outils Windows
Jeu de Dames
Jeu de Scrabble
WinZip

n°29

Les écrans
Traitement de textes pour les petits
Les virus
Slide Show

DISQUETTE
Combination lock
Drive Watch
Quantik

n°30

Carnet d'adresses
Le parfait copieur
Votre PC a la parole

DISQUETTE
PopMan
Kronos
Print Screen
Software Catalog

Pour commander les numéros : adressez un chèque de 49 francs + 11 francs de participation aux frais de port par exemplaire à

J.D. Press 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois-Perret Cedex

(indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée au recto du chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-la sur le verso du chèque)

ABONNEZ-VOUS

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.

12 numéros au prix exceptionnel de 468 F.

Je joins un chèque de 468 F à l'ordre de PC Novice.

DOM/TOM et l'étranger (par avion) : 568 F.

(l'abonnement ne comprend pas les hors-séries ou les numéros spéciaux)

- 20% sur le prix au numéro

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Date Signature

A remplir et à retourner accompagné de votre règlement à **J.D.Press, 105, rue Jules Guesde, 92532 Levallois Cedex**

Vous pouvez recopier ou photocopier ce bon

Bank Book

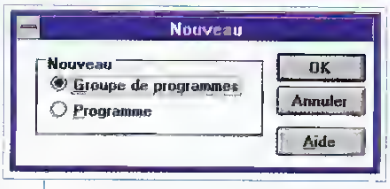
Le fidèle compagnon des "paniers percés"

Si vous avez du mal à joindre les deux bouts, si votre feuille d'impôts a été vraiment dure à avaler et si, prenant le taureau par les cornes, vous avez décidé de maîtriser la gestion de votre budget 1996, voici l'outil rêvé...

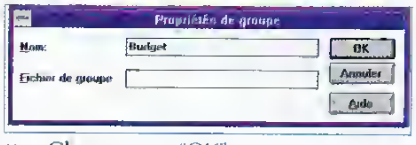
INSTALLONS-NOUS BIEN CONFORTABLEMENT

Pour utiliser avec un maximum de confort Bank Book ou toute autre application sous Windows, il est préférable de faire apparaître son icône dans le Gestionnaire de Programmes. Bien sûr, si vous avez utilisé le module d'installation proposé sur la disquette de PC Novice, tout est déjà fait. PC Novice a pensé à vous. Mais nous n'oublions pas non plus ceux (et celles) d'entre-vous qui désirent personnaliser leur environnement de travail.
Pour cela, rien de plus facile :

1) Appelez dans le menu "Fichier" du Gestionnaire de Programmes la commande "Nouveau". La fenêtre "Nouveau" s'affiche, vous proposant deux options "Groupe de Programmes" ou "Programmes".



2) Nous créons tout d'abord un groupe de programmes qui accueillera l'icône relative à Bank Book. Ce choix étant sélectionné par défaut, il nous suffit de valider par "OK". Deux "Propriétés de Groupe" nous sont alors demandées : le nom et le fichier de groupe. Nous ne mentionnerons que le nom ("Budget", par exemple), le fichier de groupe étant nommé par défaut.



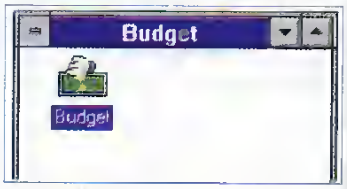
Cliquez sur "OK".

3) La fenêtre intitulée "Budget" s'affiche vide et prête à recevoir l'icône de notre application. Il suffit alors de recommencer la procédure en choisissant l'option "Programme", après avoir choisi "Nouveau" dans le menu "Fichier".

4) Nous allons maintenant rechercher le programme exécutif intitulé ici "bank exe" qui se trouve quelque part sur notre disque dur. En cliquant sur l'option "Parcourir" de la fenêtre "Propriétés de Programme", vous allez pouvoir naviguer dans les répertoires et sous-répertoires de votre disque dur et trouver enfin le programme tant convoité. Si vous mettez plus de dix minutes à retrouver le fichier ci-dessus nommé, il se peut que votre disque ait besoin d'une petite réorganisation. Reportez-vous dans ce cas au n°27 de PC Novice qui explique en détail comment trier, classer et déplacer vos fichiers.

5) Une fois "bank exe" détecté, sélectionnez-le. A ce stade, vous pouvez lui donner un intitulé spécifique. Par exemple, dans la zone "Nom", entrez "tenue de compte" et cliquez sur "OK".

La ligne de commande réinscrit le chemin d'accès du programme. Fermez également la fenêtre "Propriétés de Programme" et vous verrez alors apparaître dans votre fenêtre "Budget" l'icône de "Bank Book".

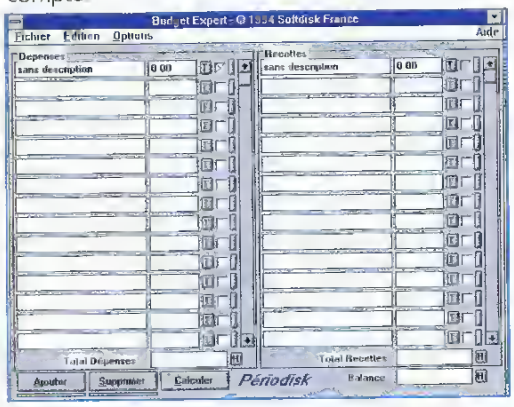


Celle-ci est comme par hasard intitulée "tenue de compte". Un double-clic sur cette icône, et nous voilà au coeur du sujet.

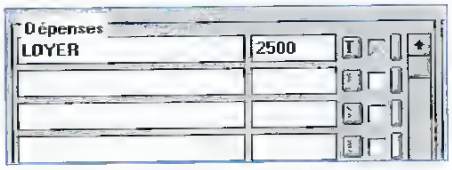
Bank Book est une application sous Windows, très facile à utiliser, qui vous permettra de gérer de plus près vos dépenses et vos recettes et d'éviter autant que possible vos découverts de fin de mois.

Bienvenue dans Bank Book...

Une fois l'application lancée, un livre ouvert s'affiche et vous présente un exemple de tenue de compte.



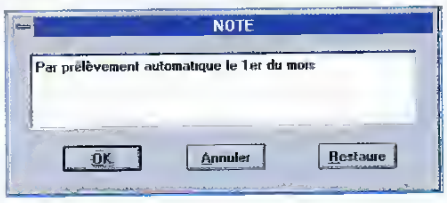
Vous y trouvez, classées par ordre chronologique, différentes opérations. Pour consulter le détail de ces opérations, il suffit de cliquer sur la ligne désirée. Cliquons sur la première intitulée "Ouvert Cpte". L'écran suivant s'affiche.



Vous pouvez maintenant suivre la petite visite guidée que nous vous proposons, ou alors commencer à tester les possibilités de Bank Book, grâce au mode d'emploi qui suit.

Les choses sérieuses commencent...

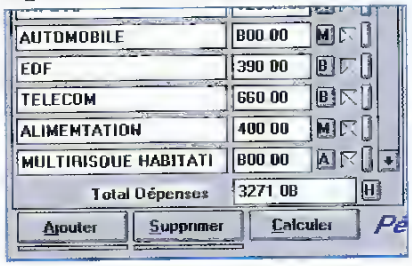
Le moment est venu d'inscrire les postes et les montants dans les zones appropriées. Cliquez sur le bouton "NEW". Le cahier s'ouvre sur une nouvelle page et vous propose d'entrer votre première opération.



Tout d'abord, la date de l'opération. Cliquez sur le petit "CALENDAR" et choisissez le jour désiré. Le bouton "TODAY" vous permet de sélectionner automatiquement la date du jour. Sinon, faites défiler le calendrier à l'aide des flèches latérales jusqu'à trouver le mois désiré, puis cliquez sur la date choisie. Enfin, cliquez sur "SEND" qui envoie la date sur la page du cahier.

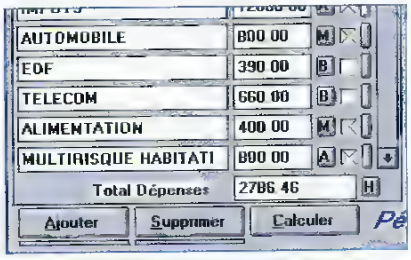
La zone intitulée "TRANSACTION DESCRIPTION" vous permet d'entrer un libellé d'opération succinct.

La Zone "TRANSACTION TYPE" vous donne la possibilité de qualifier votre opération. Six qualifications sont proposées. En voici la traduction : Dépôt, Retrait, Virement +, Virement -, Intérêts, Agios. Un simple clic pour noircir la case de la qualification choisie et vous pouvez passer allègrement à la zone suivante.



La Zone "CATEGORY" vous permet de classer votre opération dans une des catégories proposées. Un clic sur la flèche orientée vers le bas déroule une liste de catégories d'opération. Comme vous l'avez remarqué, "Bank Book" est rédigé en anglais. Mais nous avons pris soin de vous proposer une liste de catégories en français. Bien sûr, elle n'est pas exhaustive et peut être modifiée.

Cliquez sur l'icône intitulée "CATEGORIES" en bas du cahier. Celle-ci vous affichera une fenêtre permettant de composer votre propre liste de catégories.



Vous pouvez ajouter, supprimer ou modifier n'importe quelle catégorie. Le signe + vous permet de repérer toutes les opérations créditrices et le signe -, les opérations débitrices, classées par ordre alphabétique. Attention : pour modifier le libellé d'une catégorie, vous devez la supprimer, puis la recréer. Pour supprimer une catégorie, assurez-vous qu'elle n'est pas déjà utilisée par une opération. Si c'est le cas, la fenêtre ci-dessus s'affichera.

Traduction : "cette catégorie ne peut être supprimée, car elle est utilisée dans une opération". Si vous désirez vrai-

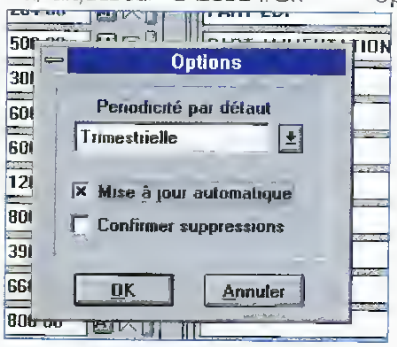
ment la supprimer, revenez à la page d'opération concernée et changez-en sa catégorie. Sélectionnez la catégorie à supprimer en cliquant dessus et cliquez sur le bouton "DELETE". Dans la zone "NEW CATEGORY", entrez la nouvelle catégorie que vous désirez inclure dans la liste (en n'oubliant pas le petit signe + ou -) et cliquez ensuite sur "ADD". Une fois toutes les catégories entrées, cliquez sur "OK".

La zone "AMOUNT" accueillera le montant. La zone "BALANCE" calcule automatiquement le solde de votre compte. Pour mettre à jour ce solde, cliquez sur le bouton "RECORD".

Avec la zone "NOTES", vous pouvez entrer des informations spécifiques relatives à l'opération enregistrée. Sujet libre.

Le choix proposé dans "TRANSACTION STATE" vous permet de spécifier l'opération correspondante dans un rapprochement bancaire. "CLEARED" signifie que l'opération a été enregistrée par votre banque. "NOT CLEARED" a l'effet inverse.

Votre opération est à présent complète. Cliquez sur "RECORD" pour l'enregistrer. Pour vos petits calculs et vos estimations, une calculatrice est à votre disposition. Pour l'activer, cliquez sur "CALCULATOR".



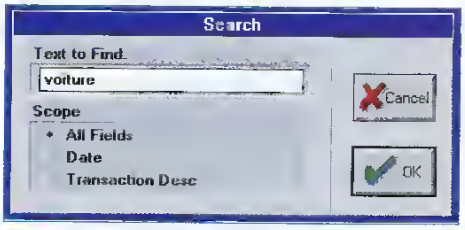
Vous utiliserez ensuite la souris pour entrer les chiffres et faire vos calculs. Si vous désirez intégrer directement le résultat de vos calculs dans votre livre, cliquez sur "COPY". Cliquez ensuite sur "CLOSE" pour fermer la fenêtre de la calculatrice et revenir à "Bank Book". Vous pourrez réutiliser la calculatrice à tout moment.

Pour tester toutes les possibilités de Bank Book, vous pouvez entrer d'autres opérations en utilisant les pages suivantes. Vous pourrez alors utiliser les outils de recherche, de filtre et de graphique.

Recettes, Dépenses, entre les deux mon PC Balance...

Une fois toutes vos opérations enregistrées, vous pouvez feuilleter votre cahier en cliquant au choix sur l'un des boutons suivants : FIRST (première page), LAST (dernière page), PgUp (page précédente), PgDn (page suivante).

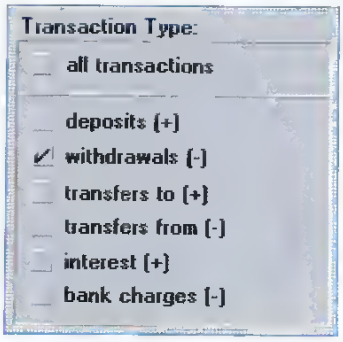
Pour supprimer une opération, cliquez sur la petite corbeille intitulée "DELETE" en bas à droite de la page concernée.



Pour retrouver rapidement une opération, utilisez le bouton "SEARCH" qui vous permet de spécifier un libellé, une date ou un texte dans n'importe quelle zone.

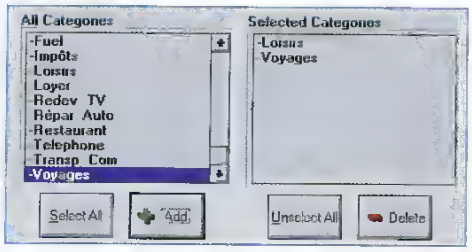
Mais pour avoir une vue générale de notre Bank Book (traduction littérale : livre de banque), il vaut mieux revenir à la présentation de départ. Cliquez sur "TABLE OF CONTENTS". Vous retrouvez alors la liste de vos opérations, classée par ordre chronologique.

Pour sélectionner toutes vos dépenses relatives aux loisirs et aux voyages, rien de plus facile. Cliquez sur le bouton "FILTER". Toutes les qualifications et toutes les catégories sont sélectionnées par défaut. Un premier filtre intitulé "TRANSACTION TYPE" vous permet de choisir la qualification retenue.



Un clic sur "ALL TRANSACTIONS" désélectionne ce choix. Choisissons simplement la qualification "WITHDRAWALS" en cliquant sur la case à cocher.

Un deuxième filtre permet de choisir les catégories désirées. Il est plus facile de tout désélectionner (clic sur "UNSELECT ALL"), puis de choisir dans la liste de gauche les catégories désirées et les sélectionner en cliquant sur "ADD". La colonne de droite se remplit avec les catégories "Loisirs" et "Voyages".



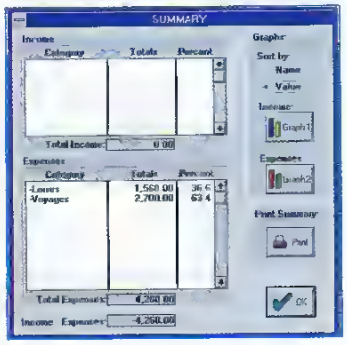
La zone "PERIOD" vous propose de retenir une période spécifique pour votre analyse. Il vous suffira de la choisir à l'aide du calendrier que vous connaissez désormais.

Pour obtenir le résultat de votre sélection, cliquez sur "OK". Les dépenses sélectionnées s'affichent

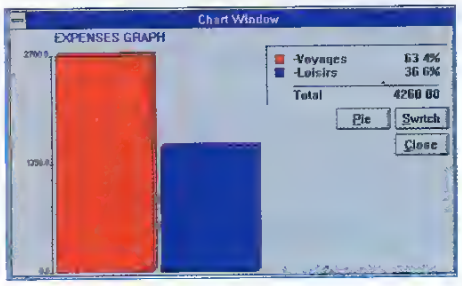
dans la "TABLE OF CONTENTS" (que l'on peut traduire par "Liste des Opérations" et non pas "Banquet des Gens heureux...") et les opérations non concernées par le filtre disparaissent.

Pour consulter les statistiques relatives à ces dépenses, cliquez sur le bouton "SUMMARY".

Une balance s'affiche, vous présentant un total pour chaque catégorie. Vous pouvez visualiser ces opérations grâce à l'option graphiques, dont les commandes se situent dans la zone "GRAPHS" à droite de la fenêtre. Vous pouvez trier les catégories par ordre al-



phabétique ou par ordre décroissant de montant en renseignant la zone intitulée "SORT BY", puis choisir par un clic de souris le graphique des recettes (Graph1) ou celui des dépenses (Graph2). En l'occurrence, ce sera le second, puisqu'aucune recette n'est sélectionnée.

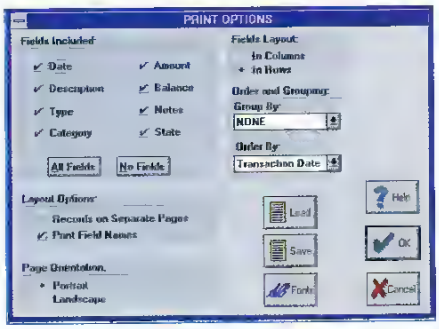


Un graphique en barres apparaît. Pour le transformer en "camembert", cliquez sur "PIE".

Un clic sur le bouton "SWITCH" modifiera l'affichage dans la légende en montants ou en pourcentages.

Le bouton "CLOSE" ferme la fenêtre graphique et revient à la fenêtre de statistiques que vous pouvez imprimer en cliquant sur "PRINT". Un clic sur "OK" vous ramène à la liste des opérations.

Pour imprimer un état de Bank Book, le bouton "PRINT" de la liste des opérations va nous être bien utile.



Là encore, plusieurs choix sont proposés. La zone "FIELDS INCLUDED" propose d'intégrer à l'état d'impression les différents "champs" qui contiennent les informations des opérations enregistrées. Cochez et décochez les cases comme bon vous semble. La zone "LAYOUT OPTIONS" propose l'impression page par page des opérations et l'impression des titres des champs.

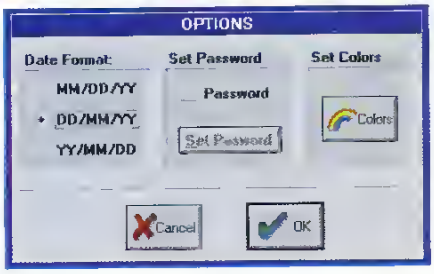
"PAGE ORIENTATION" se traduit tout seul et vous propose une orientation type "Portrait" (ou à la Française) ou type "Paysage" (ou à l'Italienne).

"FIELDS LAYOUT" vous donne le choix d'imprimer les opérations par ligne ou par colonne. Enfin, "ORDER AND GROUPING" permet de regrouper les opérations par catégories et de les trier par date, libellé ou catégories. Si vous désirez conserver les options que vous venez de choisir, enregistrez-les en cliquant sur le bouton "SAVE" et en donnant un nom (ex: "Etat n°1") dans la zone "ENTER TEMPLATE NAMES". Vous n'aurez qu'à charger ensuite l'état ainsi défini en cliquant sur "LOAD" et sur le nom correspondant.

Le bouton "FONTS" vous propose de modifier le style de texte dans lequel l'état sera imprimé. Choisissez la Police, le style et la taille de caractère et validez par "OK".

Votre état est prêt. Il vous reste à cliquer sur "OK" de la fenêtre "PRINT OPTIONS". Là encore, une fenêtre vous présente l'alternative suivante: imprimer directement ou enregistrer le fichier d'impression pour l'imprimer plus tard. C'est à vous de choisir.

Enfin, le bouton "OPTION" ouvre la fenêtre de configuration générale de Bank Book où vous pouvez spécifier le type d'affichage de la date, un mot de passe et les couleurs de présentation des différentes rubriques.

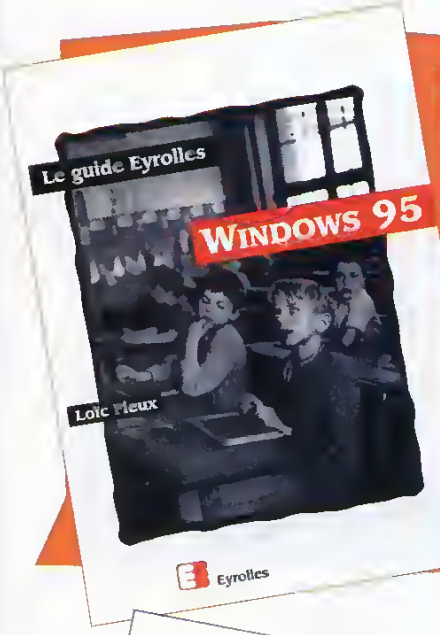


Vous pouvez bien sûr charger ou créer d'autres livres de banque en cliquant sur "LOAD ACCOUNT". Choisissez dans la liste de gauche le livre que vous désirez ouvrir et cliquez sur "OK". Si vous renseignez la ligne "FILENAME" par un nom absent de la liste, un nouveau livre vierge sera créé après le traditionnel "OK".

Pour quitter l'application, cliquez sur "EXIT". Votre livre s'enregistre automatiquement.

Il reste à souhaiter que Bank Book vous plaise et qu'il vous sera utile. Vous pourrez désormais suivre de plus près l'état de votre compte en banque et, qui sait, tenter une demande d'augmentation auprès de votre patron, preuves à l'appui. ◆

Christophe Meunier



WINDOWS 95

Windows 95 est un nouveau système d'exploitation plein de promesses, mais d'une certaine complexité.

Les courageux qui ont choisi de tenter dès maintenant la migration trouveront dans ce guide Eyrolles une assistance appréciable. Le parcours est complet, depuis l'installation et ses pièges, jusqu'aux fonctions avancées de multimédia et de communication, en passant par les nouvelles versions des applications : traitement de textes, dessins, utilitaires et accessoires. Un ouvrage indispensable pour les aventuriers qui verront leur audace récompensée.

OS/2 WARP

La version 3 de cet O.S. multi-tâches tient toutes ses promesses de puissance et de convivialité. Pour les exploiter pleinement, vous ferez appel à cet imposant guide Eyrolles qui vous expliquera les différences entre les multiples versions, vous assistera dans l'installation et vous montrera les possibilités de personnalisation. Vous verrez comment paramétrer votre bureau, installer des périphériques, récupérer vos applications DOS. Finalement, vous vous laisserez entraîner dans le monde tourbillonnant des réseaux "on-line".

FADE TO BLACK

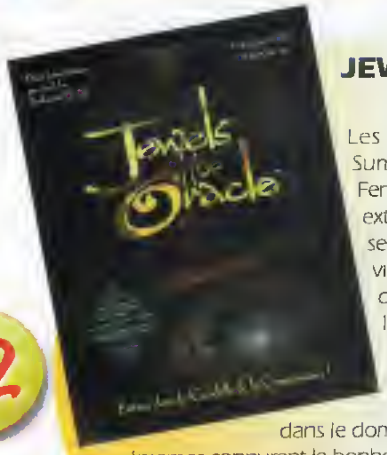
Après le succès du célèbre Flashback, Delphine Software récidive avec Fade to Black. En 2190 après J.C., le système solaire est sous l'emprise d'une espèce extra-terrestre, les Morphs, qui peuvent changer de forme à volonté. Ils ont réduit l'humanité à un bourbier de grahatsires. Conrad, le héros de Flashback, est réveillé d'un long sommeil cryogénique. Enfermé dans une prison sur la lune, il se lie d'amitié avec des dissidents, dont un certain John O'Connors. Tous deux s'échappent et arrivent sur une base orbitale occupée par la mystérieuse organisation Mandragore, dont O'Connors est en fait membre. Conrad est alors recruté comme saboteur. Il est chargé par Mandragore de missions secrètes pour tenter de détruire l'empire Morph. Petit à petit, Conrad découvre ce qu'est un esprit vraiment malsain... Des heures de frissons garanties. Processeur 486DX2/66 avec 8 Mo de RAM, graphisme VGA, carte son compatible Sound Blaster et lecteur de CD-ROM 2x.

LITTLE BIG ADVENTURE

L.B.A. est un voyage mystérieux à travers un monde irréel et plein de périls. Vous incarnez Twinsen, un jeune [illegible], appelé en rêve par la Déesse Sendell pour sauver votre planète. Vous êtes appelé à rétablir la paix et l'harmonie dans votre monde. Votre quête débute dans [illegible]. Au départ, il est difficile de savoir à qui faire confiance et où aller. Le Dr Funfrock, le tyran, s'est emparé de la planète et l'a soumise à son joug cruel. Ses principales armes : sa capacité à clôner les différentes espèces et à téléporter ensuite ces clones sur la planète entière. Il existe quatre espèces principales qui toutes souffrent dans ce régime de terreur. Vous devez donc mettre à la recherche de personnes pouvant vous aider. Pour cela, il va falloir parcourir de grandes distances pour tenter de sauver le monde et neutraliser le maléfique Dr Funfrock. Vos ennemis peuvent à tout moment prendre le dessus et mettre fin à votre quête de la Légende. Soyez prudent et surtout, malin. Disponible en CD-ROM ou en disquettes. Processeur 486SX-25, RAM 8 Mo, graphisme SVGA 640x480x256 couleurs, carte son compatible MIDI.

THE DIG

Prenez le savoir-faire de LucasArts en matière de jeux et ajoutez-y l'inspiration de Steven Spielberg : vous obtenez la fantastique épopée d'une équipe d'explorateurs de l'espace qui s'échoue sur une planète inconnue. Le joueur incarne le commandant Boston Low, un vétéran de la NASA qui dirige une équipe de deux personnes : Ludger Brink, géologue et Maggie Robbins, journaliste. C'est une mission de routine qui consiste à faire dévier un astéroïde de sa trajectoire instable, pour le faire entrer correctement en orbite autour de la terre. Malheureusement, ils ne seront pas de retour chez eux pour assister au défilé organisé en leur honneur : l'astéroïde se transforme en un engin spatial alien et l'équipe se trouve transportée sur une planète inconnue, dangereuse et apparemment désertée. C'est alors que débutent les apparitions... Processeur 486DX2/66, RAM 8 Mo, carte son, CD-ROM 2x.



JEWELS OF THE ORACLE

Les civilisations établies avant les Sumériens, dans la région du Croissant Fertile, avaient atteint un niveau d'intelligence extraordinaire : ces hommes préféraient apaiser leur soif de connaissances plutôt que de violence. Ils se regroupaient dans un domaine qu'ils avaient bâti pour s'entraîner et mettre à l'épreuve leur immense savoir, basé sur la logique et la raison. Depuis longtemps déjà, l'humanité a perdu les traces des techniques et de la magie de cette époque révolue. Ceux qui sont entrés dans le domaine de l'Oracle et qui en ont résolu toutes les énigmes connurent le bonheur à jamais. Ceux qui ont échoué furent abandonnés à leur triste sort. Ce lieu n'existait pour le moment que dans les livres d'histoire... jusqu'à ce jour. Entrez dans un monde étrange aux animations 3D spectaculaires, laissez-vous envoûter par la musique originale et la voix de l'Oracle. Testez votre sens de la logique et vos capacités de raisonnement avec des énigmes complexes et déroutantes. Processeur 486SX-25, RAM 8 Mo, graphisme SVGA 640x480x256 couleurs, carte son, CD-ROM 2x.

Avis à nos chers abonnés

Tous les mois, noux avons le plaisir de vous faire parvenir, chez vous, votre magazine. Une suite de chiffres figure en haut de l'étiquette, personnalisant votre abonnement. Sachez la déchiffrer...

Ces chiffres identifient votre magazine. En l'occurence, PC Novice.

Le numéro que vous venez de recevoir.

Votre numéro d'abonné

Le numéro d'échéance correspondant au dernier numéro de votre abonnement. A partir de celui-ci, pensez à vous réabonner.

3730020 0070405 0030 0822 000275

MR JEAN DUPONT

9, RUE DU CHEMIN VERT
75001 PARIS

Ces numéros sont utilisés par La Poste.

Vous faites de la musique avec votre micro ?

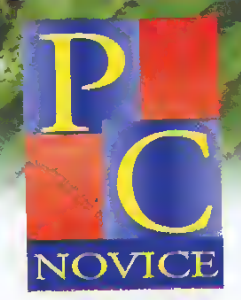
Lisez ♪♪♪

MENSUEL
+
HORS SÉRIES THÉMATIQUES

INITIATION
PRATIQUE
ASTUCES
+
DISQUETTE
- *MIDIFILES*
- *LOGICIELS*
- *FICHIERS*

En vente chez votre marchand de journaux, ou chez

J.D. Press 105, rue Jules Guesde - 92532 Levallois Cedex



Ne soyez plus jamais seul avec votre PC

PC Novice, un magazine pour progresser.

Dans chaque numéro de PC Novice vous trouverez des applications originales conçues pour vous apprendre à utiliser toutes les ressources de votre ordinateur. Grâce aux différents logiciels de la disquette, vous pourrez suivre pas à pas nos explications et mettre ainsi en pratique le contenu de la revue.

PC Novice, un magazine pour se divertir.

Le sérieux des différentes rubriques de PC Novice ne nous fait pas oublier que tout travail mérite son pesant de divertissement. Pour votre distraction, PC Novice vous propose sur la disquette de la revue plusieurs jeux passionnants, sélectionnés avec soin.

PC Novice, un compagnon qui ne vous laissera pas tomber

La disquette de PC Novice

Une véritable mine d'or

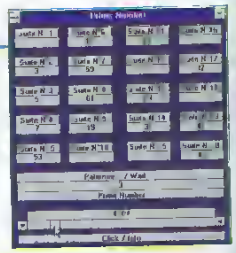
A l'heure du CD-ROM, plutôt que de vous offrir un catalogue d'images, une collection d'utilitaires banalisés, la pré-version de Windows 95, enfin n'importe quoi pour remplir ce support, nous préférons vous offrir un support magnétique vraiment utile et correspondant à des sujetes traités dans les pages du magazine. Nous sommes persuadé que vous préférez la qualité à la quantité.

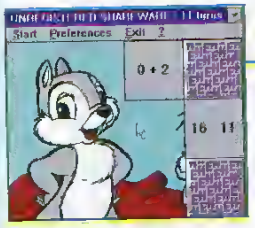
Al Bunny's Typing Class

Mieux que des cours de dactylographie, apprenez à taper vite et juste tout en vous amusant.

Softron

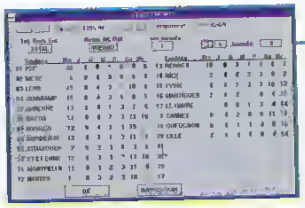
Trois utilitaires sinon rien ! Une calculatrice, un convertisseur de bases numériques et une table des nombres premiers font partie de cette suite indispensable.





CalcuMemory

1+1 ? 2, oui. Exercez à la fois votre mémoire et vos talents en calcul mental avec ce jeu très stimulant.

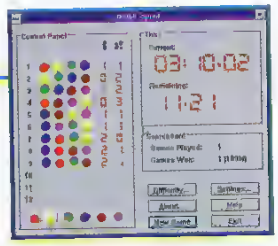


StatFoot

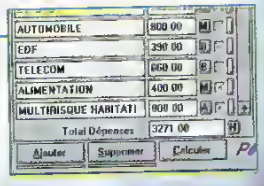
Pour les vrais fans, cet outil vous permettra de suivre journée par journée les championnats et les coupes de football du monde entier.

Bomb Squad

Trouvez le code secret qui désamorcera la bombe. Mais faites vite, le temps est limité!



Bureautique personnelle

Bank Book

Si, vous avez décidé de maîtriser la gestion de votre budget 1996, voici l'outil rêvé.